# GUÍAS COMPLETAS PARA N64

795 pesetas - 4,77 €

Nintendo Acción

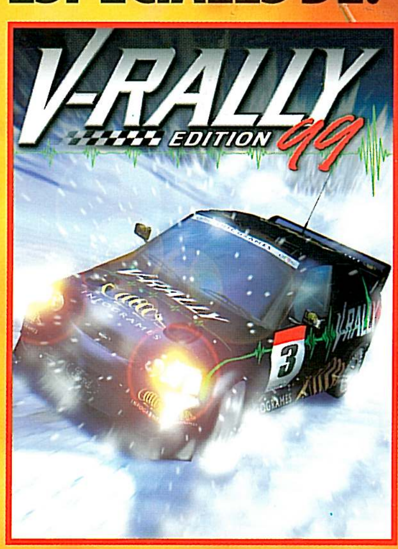
# • TUROK 2

- Banjo-Kazooie
- Duke Nukem 64
- Forsaken
- F-1 WGP
- Yoshi's Story
- Mission: Impossible
- Automobili Lamborghini
- FIFA: Rumbo al Mundial 98
- Mortal Kombat 4

## Y ADEMÁS GUÍAS ESPECIALES DE:




Todas las claves, mapas y secretos.

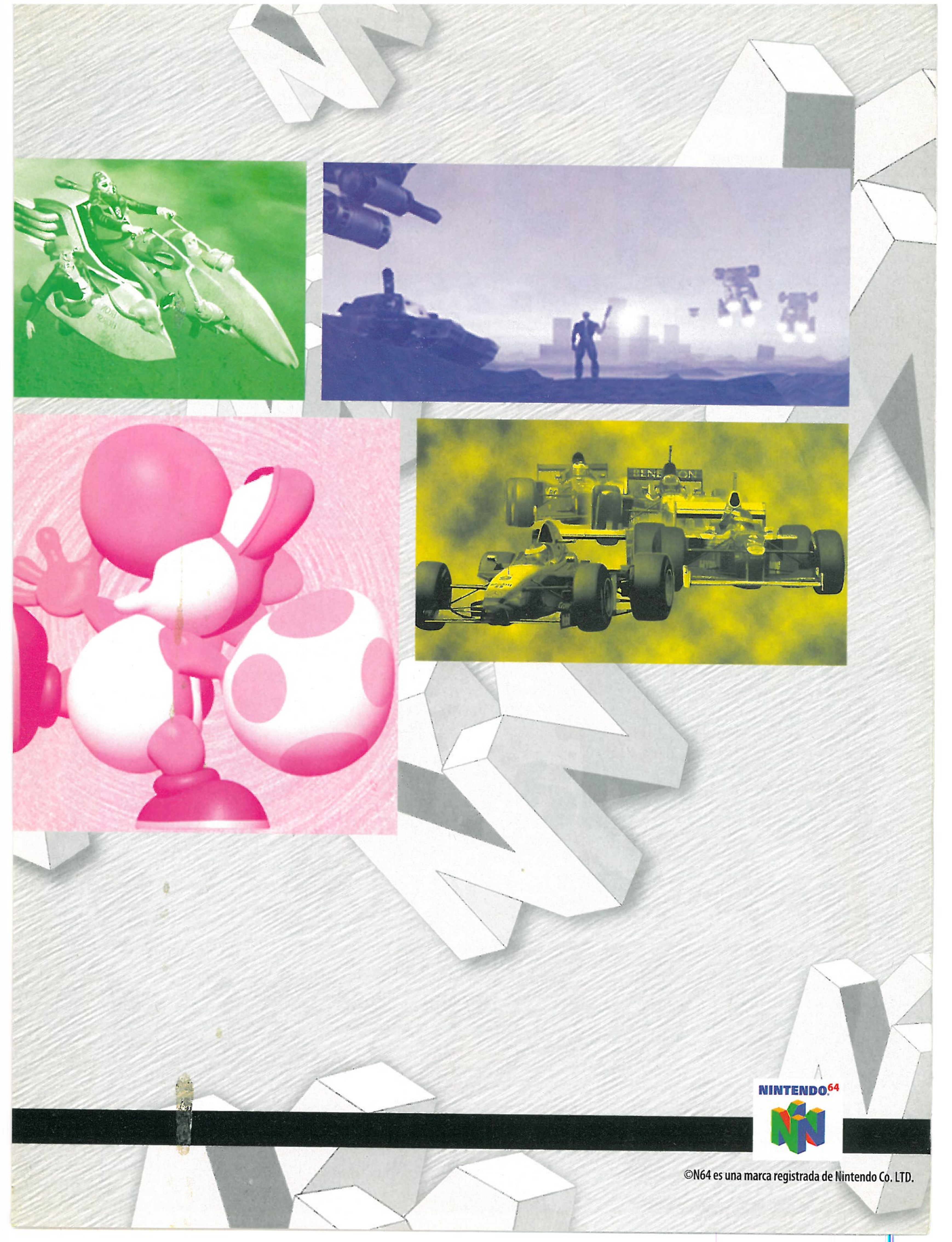



Todos los circuitos, analizados uno a uno.


HOBBY PRESS
8 424094 810123 00002




## SUMARIO


NINTENDO64

✔ Todos los mapas ✔ Los jefes finales ✔ Desvelamos sus secretos

# THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

# Guía rápida

## para acabar la mayor aventura de la historia

# HYRULE FIELD

**En el centro del universo de «Ocarina of Time» se encuentra la llanura de Hyrule,** un vasto espacio desde el que puedes **viajar a la mayoría de las localizaciones del juego.** Aquí el tiempo pasa: amanece y anochece periódicamente, y debes tener cuidado porque **de noche sus praderas se llenan de enemigos.** Cuando lo atravieses, oriéntate con el mapa que aparece en la pantalla.



*Así es «Hyrule Fields», el escenario central del juego.*





*De noche, ten cuidado con los enemigos que aparecen.*

Mercado, Hyrule Castle y Temple of Time

Kakariko Village, Death Mountain y Goron City

Lon Lon Ranch

Zora´s River, Dora´s Domain y Jabu-Jabu

Lake Hylia

Kokiri Forest, Lost Woods y Deku Tree

# KOKIRI FOREST

El bosque Kokiri es el lugar donde vive Link, y **principio de la aventura. Recórrelo a fondo y habla con todos sus habitantes,** porque estos primeros pasos te sirven para **aprender los diferentes movimientos.** Hay incluso un centro de entrenamiento en el que puedes practicar la forma de luchar con la espada.

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Recoge todas las rupias que encuentres.
2. Compra el escudo en la tienda.
3. Encuentra la espada Kokiri.
4. Entrena tus movimientos.

Deku Tree

Kokiri Shop

Casa de las Twins

Casa de Saria

Casa de Link

Lost Woods

Casa de Mido

Centro de entrenamiento

Casa de los hermanos "Know-It-All"

Hyrule Field



*Para comprar el escudo debes recoger todas las rupias que puedas. Consigue varias rompiendo estas piedras contra la pared.*

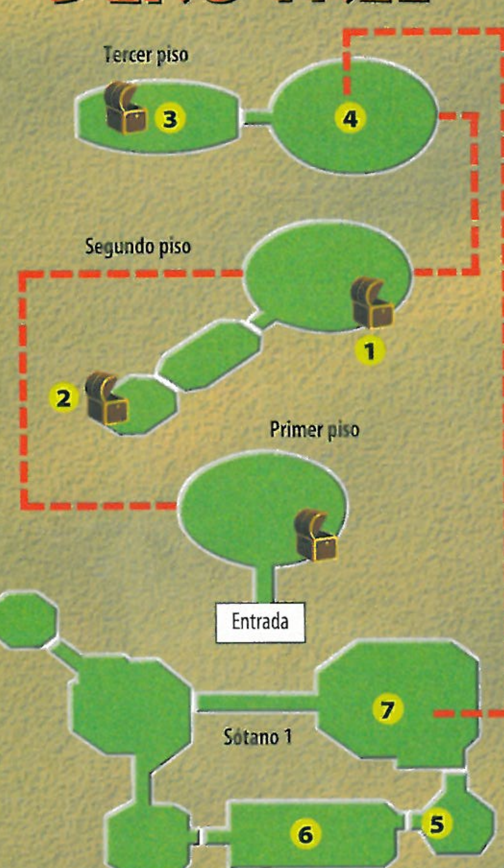


*Cuando hayas reunido 40 rupias, ve a la tienda y compra el Deku Shield. Luego, equípalo para poder utilizarlo.*

*Entra por el agujero que hay en el centro de entrenamiento. Allí se encuentra la espada que necesitas.*

*Aprende los movimientos de ataque y defensa con la espada en el centro de entrenamiento.*

# DEKU TREE







**P**repárate para entrar en la **primera mazmorra del juego.** El Deku Tree, guardián espiritual de los habitantes del bosque, ha caído víctima del embrujo de Ganondorf, y a ti te toca liberarle de él. Aquí dentro **obtienes el tirachinas,** y también aprendes a utilizar los **"deku sticks" para encender algunas antorchas.**

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Consigue el mapa.
2. Consigue el tirachinas.
3. Consigue la brújula.
4. Lánzate sobre la tela de araña.
5. Dispara al ojo sobre la puerta.
6. Activa el interruptor.
7. Empuja el bloque y quema la telaraña.
8. Mata a los enemigos en este orden: 2-3-1.



*Sube por la escalera que hay cerca de la entrada a la mazmorra, y avanza hasta el cofre donde está el mapa.*



*En esta habitación obtienes el tirachinas. Equípalo, date la vuelta y dispara a la escalera para poder salir.*



*Pisa el interruptor del suelo para llegar hasta la brújula. Después, enciende las antorchas con un "stick".*



*Sube hasta el tercer piso y déjate caer sobre la tela de araña para poder entrar en el sótano que hay debajo.*



*Acaba con el enemigo de esta habitación y después dispara al ojo que hay sobre la puerta para que se abra.*



*Para pasar por aquí tienes que bajar el nivel del agua. Bucea y presiona el interruptor para lograrlo.*



*Empuja el bloque del suelo, cruza, enciende un "deku stick" y quema la tela de araña que hay en el suelo.*



*Mata primero al enemigo del centro, luego al de la derecha y finalmente al que está a tu izquierda.*

# QUEEN GOHMA

**L**os **tres "Deku Scrubs"** te abren el acceso hasta la guarida de la Queen Gohma cuando los dejas fuera de combate. Llega entonces la **pelea contra el primer jefe final del juego.** Aquí debes poner en práctica todas las técnicas de ataque y defensa que has aprendido, y **combinar el tirachinas con las embestidas de tu espada.** Gohma sigue una rutina de movimientos fácil de aprender, así que no debes tener mayor problema para acabar con ella.




*Una espectacular secuencia cinemática sirve de introducción para tu primer enemigo de los grandes.*



*Fíjala con el botón Z y salta hacia atrás cuando te ataque. Atúrdela entonces con el tirachinas.*



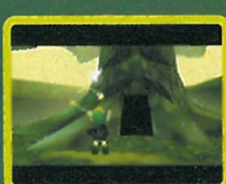
*Ahora dispones de unos segundos preciosos que debes aprovechar para atacarla con tu espada.*



*Cuando suba al techo, pulsa C-arriba para pasar a la vista subjetiva y poder seguir sus movimientos.*



*Gohma deja caer después sus tres larvas. Fíjalas con Z y acaba con ellas antes de que lleguen a nacer.*

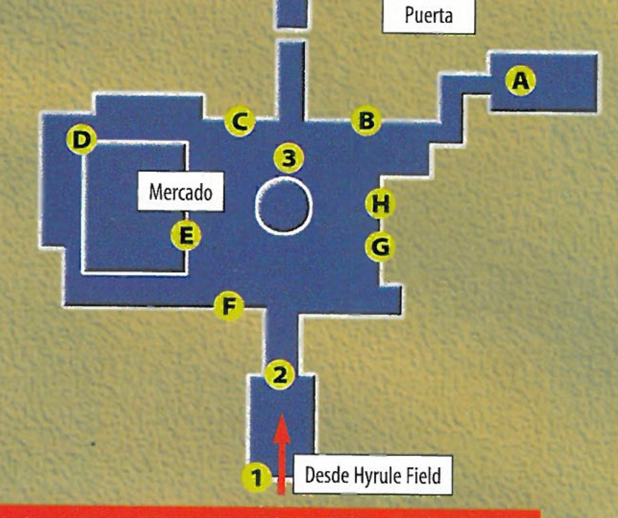


*Cuando derrotas a Gohma, el Deku Tree te lo agradece entregándote la esmeralda Kokiri.*



# HYRULE CASTLE

Una vez que has liberado al Deku Tree de la influencia malvada de Ganondorf **regresas a Kokiri Forest,** y desde allí ya puedes entrar a Hyrule Field. Sin embargo, antes de abandonar tu aldea te **encuentras con Saria, que te regala la ocarina.** Tu siguiente objetivo debe ser el castillo de Hyrule, ¡el hogar de la princesa Zelda!




## EN EL CASTILLO

La **atenta vigilancia de los guardianes** hace que penetrar en el castillo de Hyrule sea una misión difícil. Tienes que ingeniártelas para **entrar sin que te descubran,** porque de lo contrario te pondrán de patitas en la calle. Sigue la ruta que te hemos marcado en el mapa.

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Consigue la ocarina que te da Saria.
2. Si te falta dinero, entra en esta casa.
3. Habla con Malon en el mercado.
4. Habla con Malon de camino al castillo.
5. Esquiva a los guardianes.
6. Despierta a Talon.
7. Cruza entre los guardianes del jardín.
8. Habla con la princesa Zelda.

## EN EL MERCADO

El mercado de Hyrule es un lugar lleno de vida. **Habla con todos los personajes que te encuentras allí, y visita las tiendas.** Ten en cuenta que por la noche también suceden cosas, así que **sitúate en el punto 4 del mapa para dejar que transcurra el tiempo.**



**TEMPLE OF TIME:** *A este lugar debes ir cuando hayas reunido las tres piedras espirituales.*



**HAPPY MASK SHOP:** *Un extraño comercio que se dedica a la compra-venta de todo tipo de máscaras.*



**SHOOTING GALLERY:** *Por un módico precio, aquí puedes practicar puntería y ganar suculentos premios.*



**BACK ALLEY:** *Pasea por la parte trasera del mercado y habla con la gente que te encuentres por allí.*



**BOMBCHU BOWLING:** *Uno de los premios que puedes conseguir en la bolera es una porción de corazón.*



**TREASURE CHEST CONTEST:** *¿En qué cofre estará la llave que abre la siguiente puerta? Al 50%, Link.*



**BAZAAR:** *En esta tienda venden casi de todo. Bombas, corazones y también el Hylian Shield.*



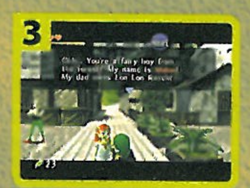
**POTION SHOP:** *Las pociones tienen efectos milagrosos, pero necesitas una botella para poder guardarlas.*



*1. Antes de salir de Kokiri Forest, Saria te regala la famosa ocarina.*



*2. En la casa que hay a la entrada puedes conseguir dinero rompiendo jarrones.*



*3. En la plaza del mercado, habla con Malon, la hija del dueño de Lon Lon Ranch.*



*4. Vuelve a hablar con Malon en el camino al castillo. Te dará un huevo de gallina.*



*5. Entra en el castillo por la ladera de la montaña y esquiva a los guardias.*



*6. Busca a Talon y despiértale con la gallina que nació del huevo que te dio Malon.*



*7. Pasa con cuidado entre los guardias que patrullan esta zona del castillo.*



*8. Habla con Zelda, que te dará una carta, y aprende la "Zelda´s Lullaby".*



**LUGARES CLAVE DEL MERCADO**

- A. Temple of Time.
- B. Happy Mask Shop.
- C. Shooting Gallery.
- D. Back Alley.
- E. Bombchu Bowling.
- F. Treasure Chest Contest.
- G. Bazaar.
- H. Potion Shop.

# LOST WOODS

Tras abandonar el castillo de Hyrule, tu siguiente destino debería ser la aldea de Kakariko. Sin embargo, **Saria reclama tu atención para que te des una vuelta por Lost Woods,** un bosque en el que debes **guiarte por el sonido de una canción** para encontrar el camino. En el centro del **Sacred Forest Meadow** hay un agujero que te lleva a una **Fairy´s Fountain** donde puedes **rellenar tu energía.**




**OBJETIVOS DE LINK**

1. Atraviesa el bosque.
2. Pelea con los lobos.
3. Aprende la canción de Saria.



*Para atravesar Lost Woods guíate por el sonido de la canción. Debes entrar por la puerta en la que suene más alto.*



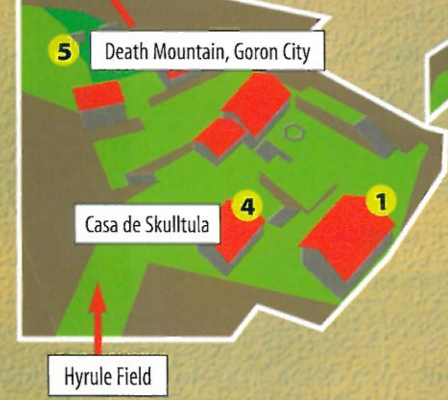
*A la entrada de Sacred Forest Meadow tienes que pelear contra unos lobos. Mátalos y ganarás varias rupias.*




*Tras atravesar el laberinto llegas hasta el lugar donde te espera Saria. Habla con ella para que te enseñe su canción.*

# KAKARIKO VILLAGE

La **aldea de Kakariko** es el paso intermedio para llegar a **Goron City y Dodongo´s Cavern,** la siguiente mazmorra. Parece tranquila, pero en su **cementerio** se encuentra la **tumba de la familia real.** No dudes en visitarla.







**OBJETIVOS DE LINK**

1. Recoge las gallinas.
2. Mueve una tumba y consigue el Hylian Shield.
3. Entra en la tumba de la familia real.
4. De noche, acaba con las arañas.
5. Dale la carta de Zelda al guardia.

*Coge las seis gallinas de la mujer. Una está dentro de una caja (rueda para romperla), y a las otras puedes llegar planeando.*



*Entra en el cementerio cuando empiece a anochecer, y empuja la tumba que tiene unas flores plantadas delante.*



*Para entrar en la tumba de la familia real tienes que matar a los Royal Composer Brothers que aparecen cuando lees la inscripción.*



*Busca de noche todas las arañas del pueblo: en la torre, en el pino, en el cementerio, etc.*



*Enséñale la carta de Zelda al guardia. La máscara que te pide la puedes comprar en el mercado de Hyrule.*

Death Mountain y Dodongo's Cavern

# GORON CITY

La **carta de la princesa Zelda** es la llave que te abre la puerta donde está el guardia. Antes de subir hasta Goron City, **vuelve a Hyrule y entra en la Happy Mask Shop** para **comprar la máscara** que te pide. Una vez cumplido este trámite, ya puedes aventurarte dentro de la caverna donde habitan estas criaturas de aspecto amenazante, pero carácter muy pacífico.





1 *En el camino de subida te encuentras con varios enemigos, pero puedes seguir sin pelear con ellos.*



2 *Toca la canción de Zelda frente a la puerta de la cámara de Darunia para poder pasar al interior.*



3 *Tócale a Darunia la canción de Saria y diviértete viéndole bailar. Al final, te regala el brazalete Goron.*



A *Ahora que tienes el brazalete, puedes poner una bomba delante de la puerta de la tienda Goron.*



B *Enciende las antorchas para que el gran jarrón se ponga a girar, y después lanza una bomba en su interior.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Sigue el camino que sube desde Kakariko Village a Goron City.
2. Entra en la cámara de Darunia.
3. Consigue el brazalete Goron.

# DODONGO'S CAVERN

El hambre de los Goron se debe a que tienen taponada la entrada a esta caverna, donde podían encontrar las rocas con las que se alimentan. Ahora Link se cuela dentro, pero allí le espera **King Dodongo**.






1 *Tira abajo una de las bombas del Goron que está a la entrada de Goron City.*



2 *Empuja esta estatua hasta colocarla sobre el interruptor del suelo.*



3 *Cuidado con los Dodongos que hay en esta sala, porque explotan al morir.*



4 *Coloca una bomba en el centro de la hilera de "Bomb Flowers".*



5 *Empuja sólo la estatua que tapa la escalera; no toques las otras o te atacarán.*



6 *Lanza una bomba de forma que explote junto a la escalera para hacerla bajar.*



7 *Dispara con tu tirachinas al ojo que hay en la pared para apagar el fuego.*



8 *Dispara al ojo que hay al fondo, salta a la plataforma y dispara al de la izquierda.*



9 *Lanza unas bombas desde el puente para que exploten en los huecos de los ojos.*



10 *En esta sala tienes que ir empujando los bloques hasta poder llegar a 11.*



11 *Lleva este bloque hasta el agujero del centro para activar el interruptor.*



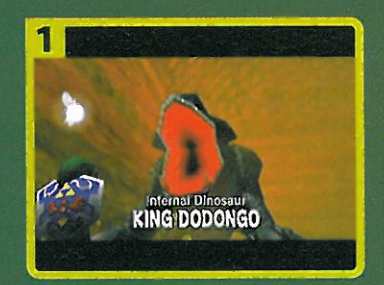
12 *Finalmente, coloca una bomba sobre la zona del suelo que está más oscura.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Tira una bomba para abrir la entrada.
2. Mueve la estatua.
3. Enciende las antorchas.
4. Coloca una bomba en el centro.
5. Mueve la estatua.
6. Empuja el bloque de piedra.
7. Apaga el fuego.
8. Dispara a los ojos.
9. Tira las bombas desde el puente.
10. Empuja los bloques.
11. Coloca el bloque en el agujero.
12. Pon una bomba en el recuadro negro.

# KING DODONGO

**El enemigo final** de esta mazmorra es un **enorme dinosaurio** que pretende convertir a Link en chamusquina con el fuego que lanza por la boca. Pero dicen que en boca cerrada no entran moscas (bombas en este caso), y lo que él no sabe es que vas a hacer que tenga una digestión la mar de pesada. **Cuando le hayas ganado, sube hasta la cima de la Death Mountain** y entra por la puerta que hay junto a la entrada del cráter para conocer a la **"Great Fairy of Power"**.



*Dodongo tiene un aspecto impresionante en la presentación, pero no debes temerle si sigues nuestros consejos.*



*Usa el botón Z para fijar la boca de Dodongo, y lánzale una bomba dentro cuando la tenga bien abierta.*



*Cuando se trague la bomba y le explote dentro, tienes que aprovechar para darle todos los espadazos que puedas.*



*Evidentemente, esto le enfada mucho, así que colócate en el borde del escenario para que no te atropelle cuando rueda.*



*Tras vencer a Dodongo, Darunia te entrega como recompensa la segunda Piedra Espiritual, la del fuego.*



*Sube a lo alto de la Death Mountain y visita la cueva donde vive esta Fairy, que te regala el "Spin Power" para tu espada.*

# LOST WOODS

Antes de seguir adelante en tu viaje es conveniente que **regreses a este bosque**, porque todavía esconde algunas sorpresas agradables. Los **amigos de Saria te proponen unos juegos** en los que puedes ganar suculentos premios.



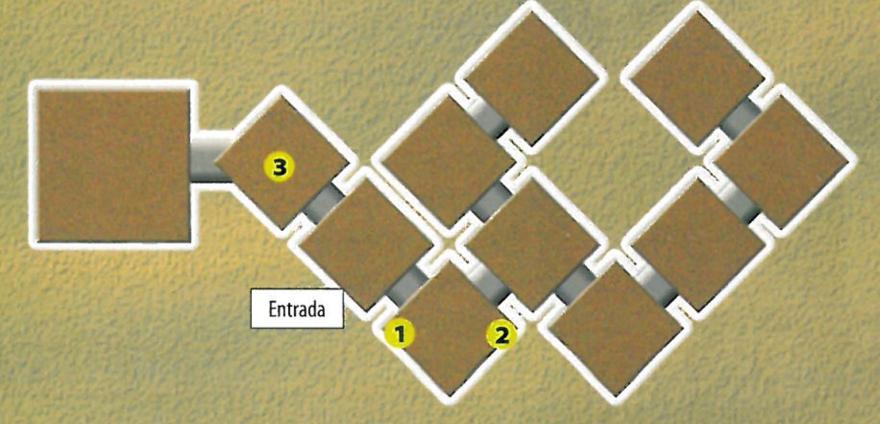
*Entra en Lost Woods y avanza por la primera a la derecha. Si haces tres disparos de 100 puntos, ganarás una bolsa.*



*Baja después las escaleras, ponte aquí y saca tu ocarina. Puedes ganar un trozo de corazón imitando las canciones de estos tipos.*

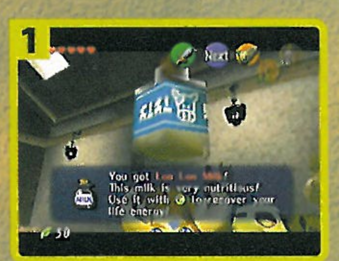


*En esta habitación, colócate sobre el tronco y toca la canción de Saria. Un amigo suyo te regalará otro cuarto de corazón.*




# LON LON RANCH

En este rancho situado en el centro de Hyrule Field te reencuentras con unos viejos conocidos: **Talon y Malon.** Además, allí conoces a la que será una de tus mejores ayudantes durante el juego: **la yegua Epona.**



*Juega con Talon a encontrar los tres "supercuccos". Si consigues ganar, te regala una botella de leche.*



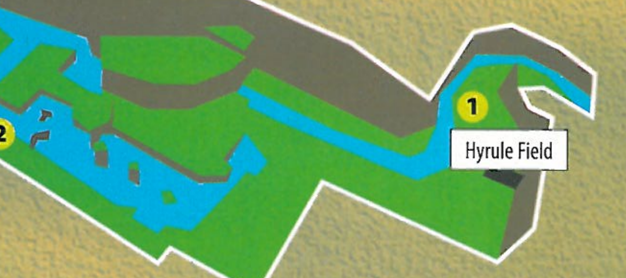
*Habla con Malon, que está en el centro del rancho. No sólo te presenta a Epona, sino que te enseña su canción.*



*Entra en esta habitación y mueve las cajas que tapan el hueco de la pared. Dentro hay un trozo de corazón.*

# ZORA'S RIVER

Los **zoras son una raza de criaturas acuáticas** que tienen en su poder la **tercera "Spiritual Stone"** que necesitas llevar al Templo del Tiempo, pero no creas que te va a ser fácil conseguirla. De momento, para llegar a su territorio dirígete hacia el castillo de Hyrule y gira a la derecha siguiendo el curso del río que pasa por delante suyo.






*Ábrete paso rompiendo las piedras con bombas, y luego salta a la orilla de la derecha cuando llegues a la altura de la valla.*



*Toca la ocarina en este punto para que las ranas te den un regalo. Luego cruza a la otra orilla por la zona donde no cubre el agua.*



*Utiliza la gallina que te encuentras a la entrada a Zora´s River para llegar planeando hasta algunos lugares difíciles.*



*Detrás de la cascada está la entrada a Zora´s Domain. Para que se abra y se aparte el agua tienes que tocar la "Zelda´s Lullaby".*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Cruza a la orilla de la izquierda.
2. Cruza el río y dirígete a la cascada.
3. Encuentra el atajo a Lost Woods.
4. Toca la canción de Zelda.

# ZORA'S DOMAIN

Cuando el **agua de la cascada deje de caer,** salta y cruza la entrada de Zora´s Domain. Aquí el rey Zora te informa de la desaparición de su hija. Antes de partir en su búsqueda, **aprovecha para aprender la forma de aguantar más tiempo bajo el agua.**







**OBJETIVOS DE LINK**

1. Coge un pez con la botella vacía.
2. Aprende a bucear.
3. Habla con King Zora.



*Utiliza una botella vacía para coger un pez en el lago central de esta zona.*



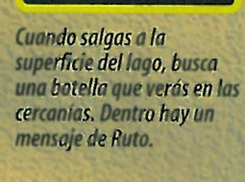
*Supera la prueba del buceo para poder aguantar más tiempo debajo del agua.*



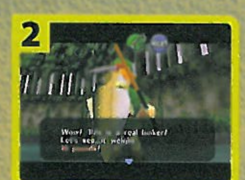
*Cuando llegues a la parte más alta de Zora´s Domain, habla con el rey.*

# LAKE HYLIA

Una vez que hayas aprendido a bucear, **cruza el túnel que une Zora´s Domain con Lake Hylia.** En este lugar puedes participar en el **mini-juego de la pesca**, uno de los más divertidos de «Zelda». Aquí también encuentras un mensaje de la princesa Ruto, que te abre la puerta de la siguiente mazmorra.



*Cuando salgas a la superficie del lago, busca una botella que verás en las cercanías. Dentro hay un mensaje de Ruto.*



*Paga 20 rupias para poder ir de pesca, y persiste hasta que consigas coger un pez que bata el récord. Entonces recibirás un obsequio.*



*Con las noticias de Ruto en tu poder, viaja de vuelta a Zora´s Domain buceando por el túnel que hay bajo las ruinas.*

Hyrule Field

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Coge la botella.
2. Vete de pesca.
3. Bucea de vuelta a Zora´s Domain.

# JABU-JABU'S BELLY

Malas noticias: la **princesa Ruto está atrapada dentro del estómago de la ballena** gigante Jabu-Jabu. Para poder llegar hasta ella, enséñale a su padre, el rey **Zora, la carta que encontraste en el lago Hylia.** Así conseguirás que se aparte y te deje acudir en rescate de su hija. Ten cuidado en esta mazmorra, porque aquí las cosas comienzan a ponerse bastante difíciles hasta que consigues el efectivo **boomerang.**



1 *Haz que Jabu-Jabu abra la boca ofreciéndole el pez que llevas dentro de la botella.*



2 *Encuentra a Ruto y síguela cuando se deje caer a través de un agujero del suelo.*



3 *Cuando te reúnes con Ruto tienes que hablar dos veces con ella y transportarla.*



4 *En esta sala, lanza a Ruto a la otra orilla y después pisa el interruptor del suelo.*



5 *Sube en el ascensor con Ruto hasta el punto 14, y después dirígete al 6.*



6 *Destruye a los enemigos que hay en esta habitación para obtener el boomerang.*



7 *Coloca a Ruto sobre el interruptor y después enfréntate al tentáculo. Lánzale el boomerang y apártate cuando te ataque.*



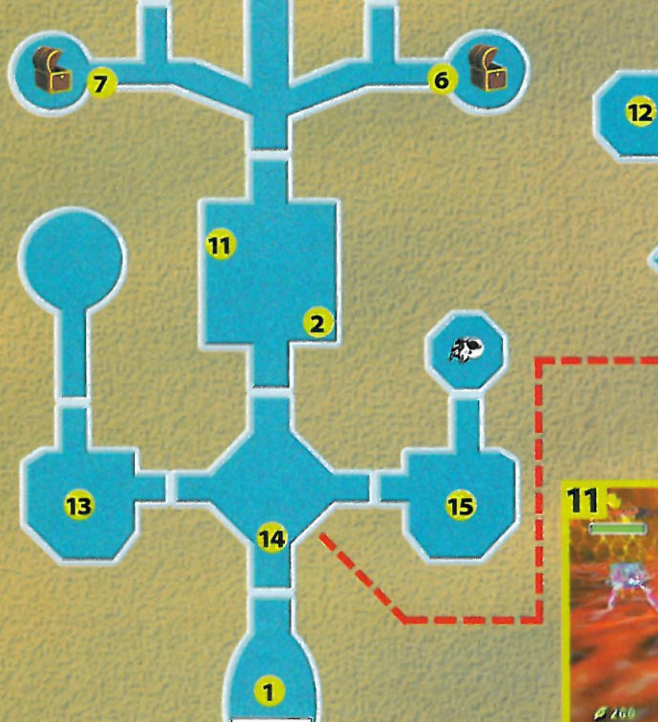
8 *Vence a todos los enemigos antes de que el contador de tiempo llegue a cero, si quieres conseguir la brújula.*



9 *La mecánica para acabar con este tentáculo es la misma que la del anterior.*




10 *Un tentáculo más, pero esta vez rodeado de medusas. Mátalas con el boomerang.*




11 *Si has perdido a Ruto de vista, búscala en el punto 2. Ahora ya puedes dejarte caer con ella por el agujero que hay en 11.*

12 *Coloca a Ruto sobre la plataforma, vence a Bigocto y sube en el ascensor.*



13 *Lanza el boomerang para que paren las plataformas y puedas atravesarlas.*



14 *Sube en el ascensor y después coloca una de las cajas sobre el interruptor.*



15 *Dispara el boomerang contra la campanilla para luchar contra el jefe final.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Entra en el estómago de Jabu-Jabu.
2. Encuentra a la princesa Ruto.
3. Habla dos veces con Ruto.
4. Lanza a Ruto al otro lado.
5. Sube en el ascensor.
6. Consigue el boomerang.
7. Consigue el mapa.
8. Consigue la brújula.
9. Destruye el tentáculo.
10. Destruye el tentáculo.
11. Tira a Ruto por el hueco del suelo.
12. Lucha contra Bigocto.
13. Lanza el boomerang a las plataformas.
14. Pon una caja sobre el interruptor.
15. Dispara a la campanilla.

# ANEMONE BARINADE

El motivo del extraño comportamiento de Lord Jabu-Jabu es que sus entrañas están infectadas por **Bio-Electric Anemone Barinade, un parásito de mucho cuidado que resulta ser el enemigo final de esta mazmorra.** El bicho es una especie de medusa gigante que tiene su punto débil en el centro, pero sabe defenderse muy bien de tus ataques y lanzar sus brazos giratorios contra ti.



*Disfruta nuevamente de la presentación de lujo que tienen los jefes finales, porque esta vez es el único momento de calma que vas a tener durante la pelea.*



*Lo primero que tienes que hacer es apuntar a los tentáculos que fijan a Anemone Barinade al techo. El boomerang es el arma más efectiva para lograrlo.*



*Después bajan cuatro brazos eléctricos que giran y te atacan. Tienes que acertar primero al del centro para que se paren, y poder darles su merecido.*



*Finalmente, Anemone Barinade se queda "a solas" contra ti, pero girando como una loca. Fija su cuerpo con el botón Z y ataca con golpes de espada.*



*Cuando derrotas a este peligroso enemigo consigues liberar a la princesa Ruto, que te entrega el "Zoras Sapphire" entre algunas "proposiciones deshonestas".*

# TEMPLE OF TIME

La primera gran misión del juego está conseguida: ya tienes en tu poder las **tres "Spiritual Stones"** que necesitas para **abrir el Temple of Time.** Antes de hacerlo, sin embargo, te conviene aprovechar algún tiempo para terminar algunos asuntillos que tienes pendientes. Por ejemplo, **buscar todas las arañas que haya por los escenarios** en los que ya has estado, o **visitar a la Fairy** que tiene su hogar justo al cruzar la entrada del castillo de Hyrule.



*Consigue el "Farore´s Wind" de la Fairy que habita en el castillo de Hyrule.*



*Cuando vuelves a Hyrule, asistes a una escena dramática, con la princesa Zelda huyendo del acoso de Ganondorf.*



*Una vez que la calma ha regresado a Hyrule, busca en el foso del castillo la "Ocarina of Time".*



*Cuando coges la ocarina, la princesa Zelda se pone en contacto contigo para enseñarte otra canción.*



*Entra en el Temple of Time, colócate frente al altar principal y toca la canción del tiempo con la ocarina.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Completa los objetivos que tuvieras pendientes en el juego.
2. Viaja al castillo de Hyrule.
3. Sumérgete en el foso del castillo para conseguir la "Ocarina of Time".
4. Aprende la "Song of Time".
5. Entra en el "Temple of Time".

# EL NACIMIENTO DE UN NUEVO LINK





*Cuando **Link toca la "Song of Time"**, los acontecimientos se desencadenan. Se abre la Puerta del Tiempo, **nuestro héroe consigue separar la "Master Sword"** de la piedra en la que estaba clavada, y después **cae en un sueño del que despierta siete años más tarde.** Entonces recibe el **"Light Medallion"**, el primero de los seis medallones que debe reunir, y conoce al misterioso **Sheikah**. La aventura no ha hecho más que comenzar...*

# KAKARIKO VILLAGE

Cuando Link despierta de su sueño en el "Temple of Time", siete años después, se encuentra con que **han cambiado muchas cosas** en el mundo de Hyrule. Para **enfrentarte a estas transformaciones y a los nuevos peligros** que te esperan, seguro que te van a hacer falta **nuevas herramientas**. Ponte manos a la obra cuanto antes y viaja **al cementerio de Kakariko**. Allí te espera **Dampé, el enterrador,** que te puede dar la solución a muchos de tus problemas venideros.




*Entra en el cementerio de noche y busca en uno de los laterales la tumba que tiene unas flores delante. Tira de la lápida para abrir un pasadizo secreto.*




*Dentro te encuentras a Dampé. Tienes que perseguirle y esquivar las llamas que va soltando por el camino.*




*Si acabas la carrera con éxito consigues el gancho, una nueva arma que te será muy útil a partir de ahora.*




*Toca la "Song of Time" frente a esta "puerta" para que se abra un pasadizo que te lleva al molino de Kakariko.*



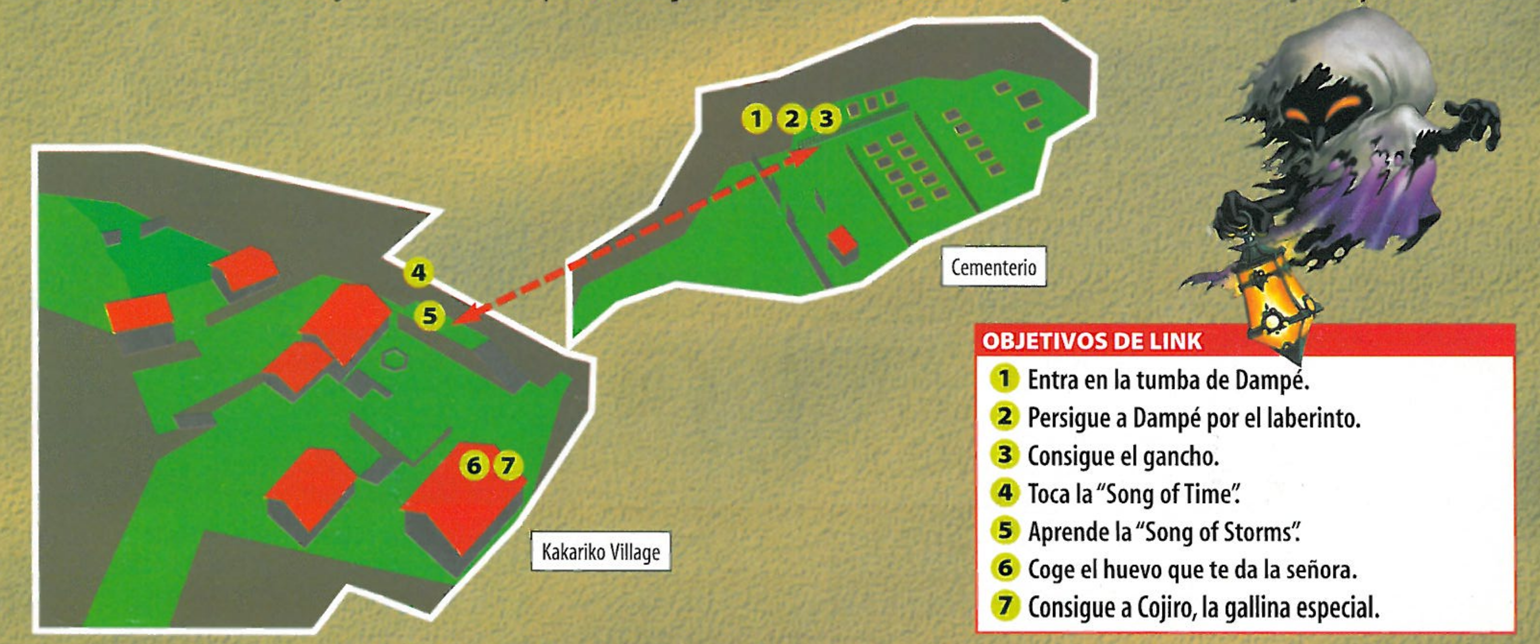

*Habla con el molinero, muéstrale la Ocarina y al verla él te enseñará una nueva canción: la "Song of Storms".*




*Busca a la mujer de las gallinas, que te da un huevo del que nacerá otra gallina más en cuanto amanezca.*




*Busca a Talon en una de las casas, despiértale y devuelve la gallina a su dueña. Ella te regala a Cojiro.*




**OBJETIVOS DE LINK**

1. Entra en la tumba de Dampé.
2. Persigue a Dampé por el laberinto.
3. Consigue el gancho.
4. Toca la "Song of Time".
5. Aprende la "Song of Storms".
6. Coge el huevo que te da la señora.
7. Consigue a Cojiro, la gallina especial.

# SACRED FOREST MEADOW

Seguro que te estás preguntando qué ha pasado con **Saria**, la amiga que tenía Link en el bosque Kokiri. Cuando regresas allí, te das cuenta de que los cambios también se notan en el lugar donde comenzó tu aventura. El mayor de ellos es que **los habitantes del bosque ya no te reconocen,** aunque todos te dicen aquello de "tu cara me suena".



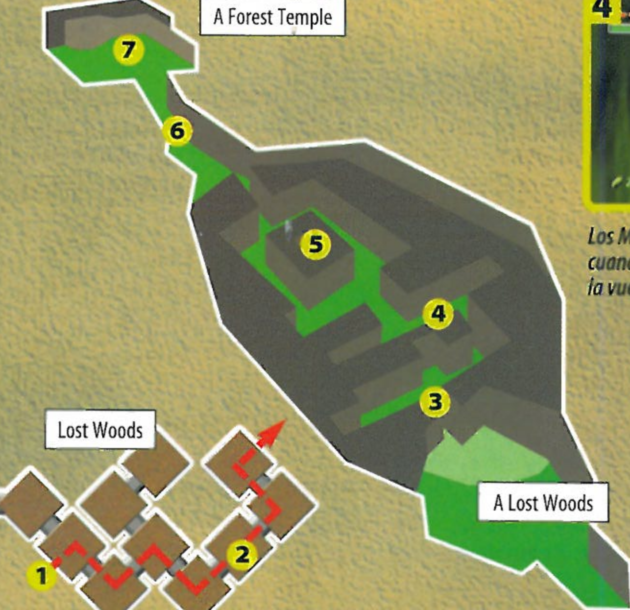
*Habla con los habitantes de "Kokiri Forest" para conseguir información sobre el paradero de Saria.*



*Ahora no tienes la música de Saria para guiarte en el bosque. Sigue nuestro mapa y llegarás al final.*



*Mido no te reconoce ahora que eres adulto, así que toca la "Saria´s Song" para que te deje pasar.*






*Los Moblins del laberinto te atacan cuando te ven. Espera a que se den la vuelta para golpearles.*



*Entra en la "Fairy´s Fountain" y mete todas las hadas que puedas en botellas para llenar tu energía.*



*Corre en zig-zag para evitar las ondas que lanza el último Moblin cuando da sus martillazos.*

**OBJETIVOS DE LINK**

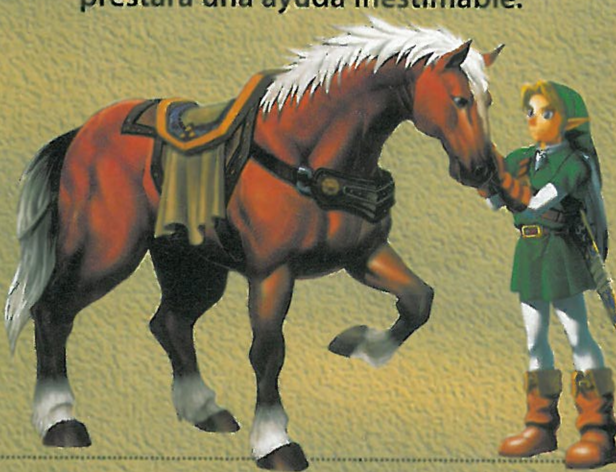
1. Dialoga con los habitantes del bosque.
2. Guíate a través del Lost Woods.
3. Toca la "Saria´s Song".
4. Enfréntate a los Moblins.
5. Entra en la "Fairy´s Fountain".
6. Esquiva los martillazos.
7. Aprende el "Minuet of Forest".



*Al llegar al claro en el bosque, Sheik aparece y te enseña una nueva canción, el "Minuet of Forest".*

# EPONA

En el "Lon Lon Ranch" también dejaste buenos amigos cuando eras joven. Si recuerdas, allí conociste a una potrilla que se hizo amigo tuyo. Ahora, siete años después, la potrilla también ha crecido hasta convertirse en una imponente yegua. Es **Epona, que a partir de este momento se va a convertir en tu compañera y te prestará una ayuda inestimable.**





*Hasta ahora, Link tenía que desplazarse a pie cuando quería viajar de un lugar a otro.*



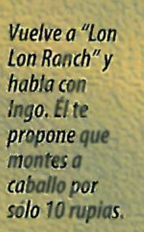
*Vuelve a "Lon Lon Ranch" y habla con Ingo. Él te propone que montes a caballo por solo 10 rupias.*



*Toca la "Epona´s Song" para que la yegua se acerque a ti, y puedas montarte en ella.*

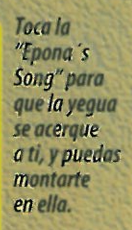


*Habla con Ingo y te retará a una carrera alrededor del perímetro del corral.*





*Si le ganas una vez, te retará a una nueva carrera más difícil que la anterior.*





*Tras vencerle en las dos carreras, Ingo tiene que regalarte a Epona.*



*Para poder escapar del rancho tienes que saltar la valla a toda velocidad.*

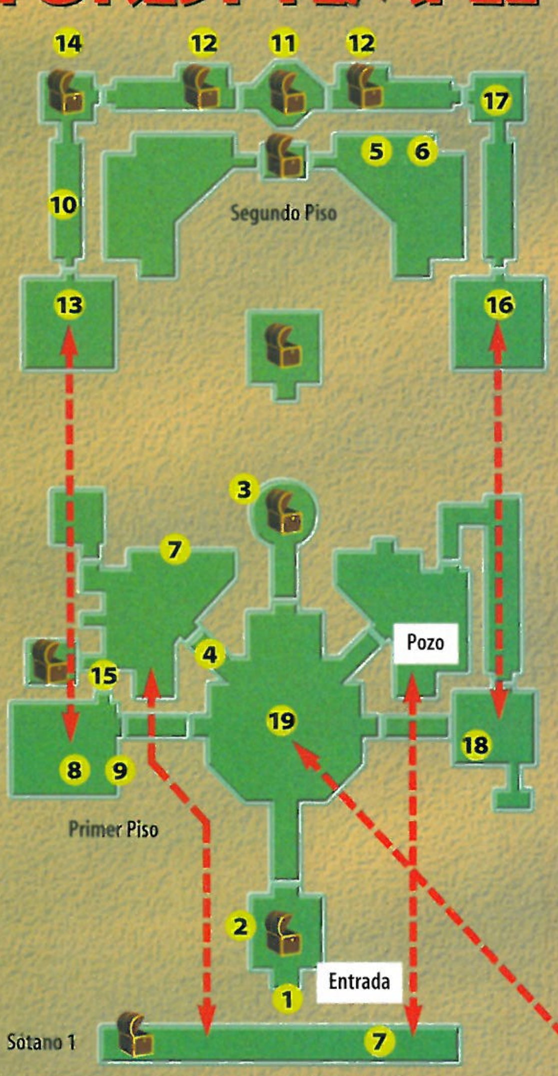


*Si lo haces bien, Epona superará el obstáculo y saldrá libre al exterior.*



*Ahora ya puedes utilizar a tu yegua para desplazarte de un lugar a otro.*

# FOREST TEMPLE




**T**ras tu encuentro con Sheik estás listo para entrar en el "Forest Temple". En esta **larguísima y laberíntica mazmorra** habitan las **Poe Sisters, cuatro espíritus** no burlones precisamente, sino de los que tienen bastante mala uva. Tienes que **acabar con las cuatro hermanitas para que se enciendan otras tantas antorchas en el hall del templo,** y sólo cuando has cumplido esta misión te puedes enfrentar al mismísimo **fantasma de Ganon.** Por el camino tendrás que aprender a orientarte por pasillos muuuy retorcidos...



*Para alcanzar la entrada del templo, utiliza tu gancho lanzándolo contra la rama del árbol que está enfrente.*



*Escala la enredadera que hay en el exterior del "Forest Temple" y consigue la primera llave.*



*Lucha contra los Stalfos, unos esqueletos armados también con espadas, para obtener otra llave.*




*Al llegar a la piedra que tiene la marca del "Temple of Time" toca la "Song of Time" con tu Ocarina.*



*Escala la pared del patio, consigue el mapa de la mazmorra, sal al balcón y activa el interruptor con el gancho.*



*Pisa este interruptor para activarlo. Después baja al patio donde está el pozo y métete dentro.*




*Dentro del pozo, avanza por el pasillo hasta llegar a un cofre. Dentro encuentras otra de las llaves.*



*Empuja este bloque siguiendo las líneas amarillas. A veces tendrás que rodearlo para seguir adelante.*



*Repite la misma operación que acabas de hacer con el bloque gris con este otro de color rojo.*




*Atraviesa este pasillo cuando esté retorcido. Más tarde tendrás que volver y enderezarlo.*



*Vuelve a luchar contra otro grupo de Stalfos. La recompensa por vencerles esta vez es el arco.*



*Dispara una flecha a los tres retratos cuando aparezca la cara en ellos, y derrota después a las Poe Sisters.*

Sótano 2

20

## OBJETIVOS DE LINK

1. Alcanza la entrada con el gancho.
2. Consigue la llave del árbol.
3. Lucha con los Stalfos.
4. Toca la "Song of Time".
5. Lanza el gancho contra el interruptor.
6. Pisa el interruptor y entra en el pozo.
7. Coge la llave del pozo.
8. Empuja el bloque gris.
9. Empuja el bloque rojo.
10. Cruza el pasillo retorcido.
11. Consigue el arco.
12. Lucha contra las Poe Sisters.
13. Endereza el pasillo.
14. Consigue la Boss Key.
15. Lucha contra la garra.
16. Repite el paso 10 y dispara al ojo.
17. Déjate caer por el agujero.
18. Completa el rompecabezas.
19. Derrota a la última Poe Sister.
20. Empuja la pared para girar la sala.





Entra en el pasillo cuando esté normal. Para enderezarlo, dispara una flecha al ojo sobre la puerta.



Coge la Boss Key del cofre e inmediatamente después déjate caer por el agujero que hay en el suelo.



Para que aparezca el cofre en esta habitación, tienes que matar a una garra que se divide en otras tres.



Repite el paso 10 y después dispara una flecha a través de la llama contra el ojo que está helado.



Déjate caer y pisa el interruptor del suelo. ¡Cuidado con el techo, porque baja y te puede aplastar!



Dispara al retrato de la pared y aparecen los bloques de un puzzle (sólo debes colocar cuatro de ellos).




Cuando has acabado con sus hermanas, la última Poe Sister aparece en esta habitación. Usa el arco o el gancho para golpear al fantasma verdadero, que es el que gira sobre sí mismo antes de dar vueltas en torno a ti.




Entra en esta habitación, que es la última antes de llegar al lugar donde habita el fantasma de Ganon. Tienes que empujar las paredes para que giren hasta que quede libre el paso a la cámara donde te espera tu enemigo.

# PHANTOM GANON

El mayor enemigo de Link hace su **primera aparición** en el juego, aunque sea en forma de fantasma. Ganon es **el rival más duro con el que te has enfrentado hasta ahora,** así que sigue nuestros consejos para ganarle.



Al entrar en la habitación, Link se sorprende al ver quién es el enemigo final de esta marmorra: ¡¡Ganon!!




Como de costumbre, una espectacular secuencia es el prólogo a la batalla que se avecina.



Cuando Ganon cruce saltando de un cuadro a otro, dispárale una flecha o atízale con tu gancho.



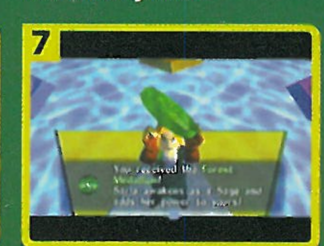
Tu rival lanza rayos de energía, así que sitúate sobre uno de los triforces del suelo. Allí estarás a salvo.



Tras dejar el caballo, Ganon flota en el aire y te lanza bolas de energía. Devuélveselas con tu espada.



Cuando consigas darle y caiga al suelo, aprovecha para soltarle un par de espadazos hasta que muera.



Cuando el fantasma de Ganon es historia, aparece Saria y te regala el "Forest Medallion".



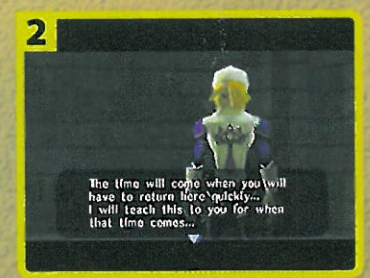

Después te reencuentras con un viejo y rejuvenecido amigo, el Deku Tree, que te revela tu pasado.

# TEMPLE OF TIME

Seguro que la lucha contra el Ganon Phantom te ha dejado exhausto. Por eso conviene que te lo tomes con calma y, antes de enfrentarte a tu próximo reto en la ciudad Goron, te des una vuelta por el "Temple of Time". Allí te **espera el misterioso Sheik**, que vuelve para enseñarte una **nueva canción que podrás tocar en tu Ocarina: el "Prelude of Light"**.




*En cuanto regresas a Hyrule y entras al templo, tu inesperado compañero de aventuras entra de nuevo en escena.*




*En la conversación que mantenéis, Sheik te explica que llegará un momento en que tengas que volver allí rápidamente...*

3

*Como de costumbre, tu reencuentro con Sheik es muy provechoso. Su voluntad de ayudarte le lleva a interpretar con su arpa una nueva canción para la Ocarina.*



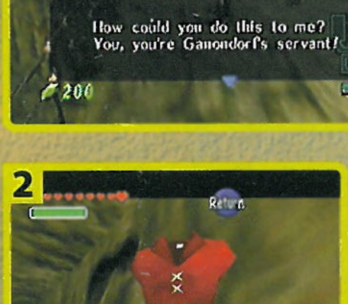

*¡Ya has aprendido el "Prelude of Light"! Esta melodía te servirá de ahora en adelante para viajar al "Temple of Time" en cuanto la interpretes.*

# GORON CITY

Tu siguiente destino es la ciudad Goron. ¿Qué habrá ocurrido con sus simpáticos habitantes durante los siete años en los que estuviste dormido? Cuando llegas allí descubres algo terrible: **la ciudad parece completamente vacía, y no hay ni rastro de los Gorons.** Pero investigando un poco encuentras la **entrada a la siguiente mazmorra del juego.**

1

*Dentro de "Goron City" sólo queda un goron, ¡pero está rodando sin parar alrededor de la ciudad! Para que se detenga, tienes que utilizar una de tus bombas y lanzársela para que explote a su paso. Al principio te confunde con un esbirro de Ganondorf, pero finalmente accede a hablar contigo.*



*El goron te cuenta que Ganon tiene prisioneros a sus compañeros en el "Fire Temple". Para resistir el calor que hace allí, te regala la túnica Goron.*




*Entra en la cámara de Darunia, el líder de los goron, y mueve la estatua que hay allí. Detrás suyo se encuentra la entrada al "Fire Temple", la siguiente mazmorra.*

# FIRE TEMPLE

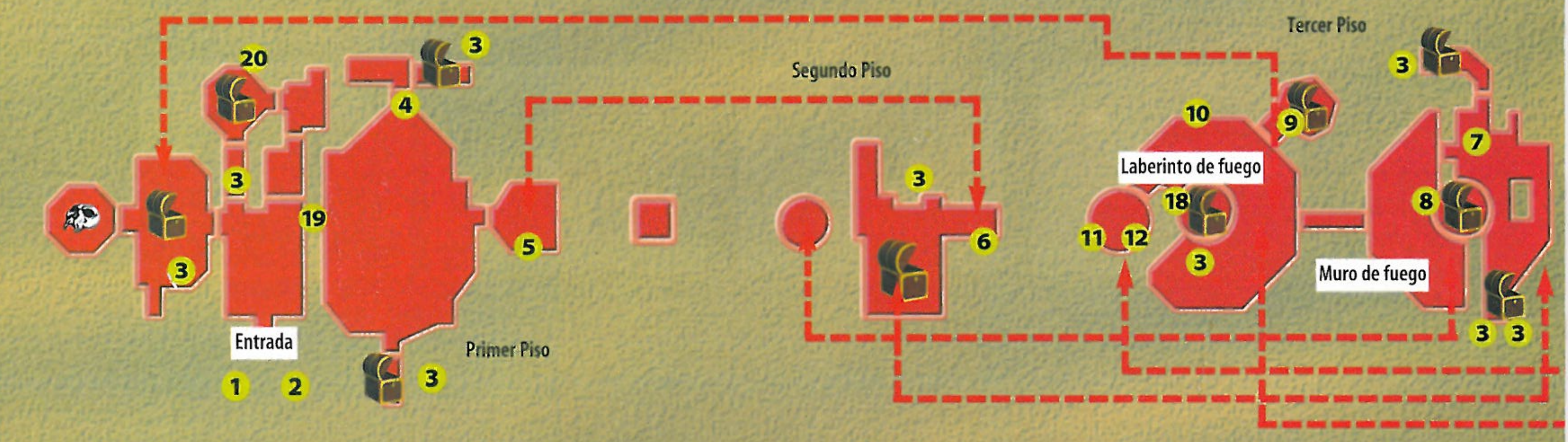
Ahora que cuentas con la **túnica Goron**, estás preparado para soportar las **altísimas temperaturas del "Fire Temple"**. El principal objetivo de esta mazmorra es **liberar a los goron** que están prisioneros allí. Para llegar a las habitaciones secretas necesitas un gancho más largo, que puedes conseguir en el **"Water Temple"**, y haber aprendido **la canción de los espantapájaros del "Lake Hylia"**.




*Utiliza tu gancho para cruzar el puente de madera roto que está a la entrada del templo.*




*Sheik aparece de nuevo y te enseña el "Bolero of Fire", una canción para viajar aquí siempre que quieras.*





Cruza la puerta junto a la entrada, habla con Darunia y libera al primer goron, que te dará una llave.



Las notas de la "Song of Time" sirven para que se mueva esta piedra y puedas llegar al nivel de arriba.



Escala por la verja y empuja esta piedra. Al caer sobre el chorro de fuego, se convertirá en un ascensor.



Mueve este bloque y lánzale una bomba al interruptor. Al goron prisionero no le puedes liberar desde aquí.



Libera a los goron de este laberinto y sube arriba. Pon una bomba en la grieta del suelo para liberar a otro.



Sal del laberinto de piedras y dispara una flecha al ojo para que se abra la puerta y puedas coger el mapa.





La puerta que hay junto a la entrada al laberinto de fuego tiene un cofre en el que encuentras la brújula.



La puerta de la izquierda te lleva a la zona derecha del laberinto. Ten cuidado allí: la puerta de salida es falsa.



Tírale bombas o lanza tu gancho al núcleo de la Flare Dancer y atízala con la espada cuando dé vueltas.



Cuando llegues a esta habitación, súbete encima de la plataforma central para usarla como ascensor.

**Liberar a todos los goron es una tarea difícil. El "Fire Temple" es la mazmorra más complicada de todas las que te has encontrado hasta ahora en el juego.**



Este interruptor hace que se apague la cortina de fuego durante unos instantes. Dispárale desde arriba.



Pisa el interruptor del suelo y sube rápidamente por la escalera para conseguir el Megaton Hammer.



Ahora que tienes el poder del martillo, utilízalo para golpear esta caja y así aparezcan unas escaleras.



Golpea con tu martillo para abrir las escaleras, y después baja una caja y colócala sobre el "switch".



Colócate sobre la plataforma que hay en este lugar y dale un martillazo para hacer que descienda.



Toca la "Song of Time" y libera al goron que está en el pasillo que comunica los dos lados del laberinto.

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Usa el gancho para cruzar el puente.
2. Aprende el "Bolero of Fire".
3. Habla con Darunia y libera al goron.
4. Toca la "Song of Time".
5. Empuja la piedra sobre el chorro de fuego.
6. Empuja la piedra y bombardea el "switch".
7. Libera a los goron del laberinto de piedras.
8. Consigue el mapa.
9. Consigue la brújula.
10. Cruza a la parte derecha del laberinto.
11. Derrota a la Flare Dancer.
12. Usa la plataforma para subir.
13. Dispara una flecha al interruptor.
14. Consigue el Megaton Hammer.
15. Haz que aparezcan las escaleras.
16. Coloca una caja sobre el interruptor.
17. Usa la plataforma para bajar.
18. Toca la "Song of Time" y libera al goron.
19. Deshazte de la estatua con el martillo.
20. Consigue la Boss Key.



Vuelve a la entrada del templo y deshazte a martillazos de la estatua que hay a la derecha.



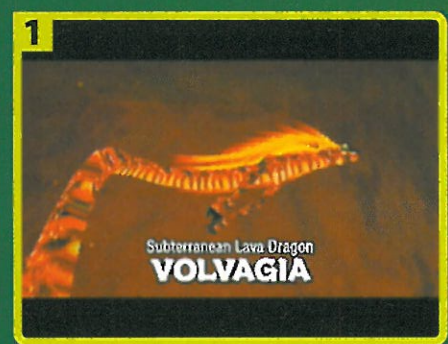
Para conseguir la Boss Key, que te da acceso al jefe final, debes luchar de nuevo contra la Flare Dancer.






# VOLVAGIA

Enhorabuena. Has llegado hasta el final del "Fire Temple" y has liberado por el camino a todos los goron que eran prisioneros de Ganondorf. Sin embargo, hay alguien a quien tu hazaña no le ha sentado nada bien. Se trata de **Volvagia, el jefe final de la mazmorra,** un serpenteante **dragón de fuego** que está dispuesto a cenar Link a la brasa esta misma noche. Ésta es, paso a paso, la **estrategia que tienes que seguir** para que su juego del escondite no sea perjudicial para tu salud.




*Estaba cantado que el jefe final de este brasero subterráneo que es el "Fire Temple" debía ser un monstruo de fuego. Utiliza la Boss Key que acabas de conseguir para llegar al lugar donde habita y prepárate para luchar contra él.*




*Las llamas que salen de los agujeros te indican por dónde va a asomar Volvagia su cabeza. Golpéale cuando lo haga.*




*Esquiva su coleta de fuego para darle con tus espadazos. Tras hacerlo, el dragón sale de su agujero y comienza a volar.*




*Cuando sale, algunas veces comienza una lluvia de piedras. Fíjate en las sombras del suelo para saber dónde van a caer.*




*Otras veces, el dragón sale y comienza a perseguirte por el escenario lanzando llamaradas. Un consejo: ¡corre deprisa!*



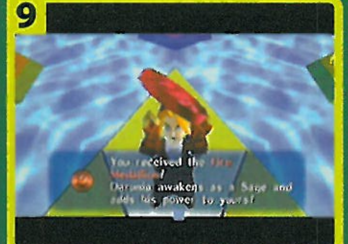

*Si las cosas salen mal y Volvagia te mata, recarga tu energía en estos dragones que están en la habitación anterior.*




*Éste es el gran momento que estabas esperando. Cuando acabas con él, Volvagia queda reducido a cenizas.*




*Tu victoria tiene efectos inmediatos. La nube que estaba sobre el cráter de la "Death Mountain" desaparece.*




*Como recompensa por su hazaña, Link recibe el Fire Medallion de manos de Darunia, que resulta ser otro sabio.*

# ICE CAVERN

Todavía te queda por retornar a otro de los lugares en los que estuviste cuando eras un chavalín. Se trata de **"Zora´s Domain", el reino acuático,** sobre el que también ha caído la maldición de Ganon. Y esta vez se trata de una maldición muy fría, porque **todo está helado, incluido el propio rey Zora.** Ya sabes lo que te espera: otra mazmorra, aunque ésta es bastante sencilla de resolver.




*Atraviesa "Zora´s Fountain", pasa por detrás del rey Zora y, en el lugar donde antes estaba Lord Jabu-Jabu, verás la entrada a la "Ice Cavern".*




*Ten cuidado con las cuchillas que giran en torno a la habitación, y con el aliento helado de las estatuas. Destrúyelas con tu espada para que se abra la puerta.*




*En la habitación del aspa tienes que recoger las esmeraldas rupias plateadas para que se abra la puerta. Mide bien tus movimientos para conseguirlo.*




*Llena todas tus botellas de Blue Fire. Sólo con él puedes derretir el hielo rojo. Es muy importante que salgas con una de la "Ice Cavern" para poder liberar al rey Zora.*

Entrada

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Llega hasta la entrada de la "Ice Cavern".
2. Destruye las estatuas de hielo.
3. Recoge las cinco esmeraldas plateadas.
4. Llena tus botellas de Blue Fire.
5. Consigue el mapa.
6. Derrite el hielo rojo para seguir adelante.
7. Consigue la brújula.
8. Empuja el bloque para recoger las esmeraldas.
9. Consigue las Iron Boots.

*Acaba con las estatuas de hielo antes de que puedan lanzarte su aliento. Una vez que las hayas quitado del medio, derrite el hielo que recubre el cofre con una botella de Blue Fire. Dentro encontrarás el mapa de la mazmorra.*



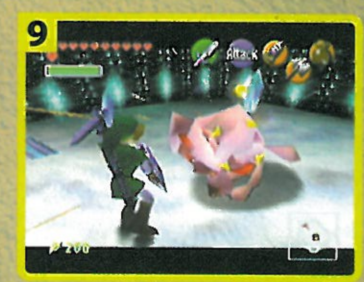
*El muro de hielo rojo ya no es obstáculo para ti ahora que tienes el Blue Fire. Rellena siempre que puedas todas las botellas que vayas utilizando.*



*Dentro de este cofre encuentras la brújula que te permite orientarte dentro de la mazmorra. Ya no hace falta que te digamos cómo derretir ese hielo rojo.*



*Para que se abra la puerta debes recoger unas esmeraldas plateadas empujando un bloque de hielo. Si fallas, hazlo caer por una esquina para que vuelva a aparecer.*



*Tras vencer a estos lobos puedes hacerte con las Iron Boots. Después aparece Sheik y te enseña la "Serenade of Water", una canción que te lleva al "Lake Hylia".*

# ZORA'S FOUNTAIN

El segundo capítulo de esta guía llega a su fin, pero todavía te quedan algunas cosas pendientes. Entre ellas, **descongelar al rey Zora** y aprender una nueva canción para tu Ocarina. Te dejamos a las puertas del **"Water Temple"**, una de las varias mazmorras que resolveremos en el próximo número. Todavía queda mucho por hacer en esta aventura...



*Equipa tus Iron Boots y sal de la "Ice Cavern" por el agujero del suelo. En el lago hay una porción de corazón.*



*Deshiela al rey Zora con tu Blue Fire, y él, como agradecimiento, te regalará la Zora Tunic.*



*Ahora ya puedes tocar la "Serenade of Water" y viajar al "Lake Hylia". ¡Allí está la siguiente mazmorra!*

# WATER TEMPLE

En el **fondo del "Lake Hylia"** se encuentra la siguiente mazmorra en la que te toca internarte. Pero cuidado, porque no es una mazmorra cualquiera, sino que probablemente te encuentres ante el **laberinto más largo, difícil y confuso de toda la aventura.** Así que equípate las **Iron Boots** y la **Zora´s Tunic**, sumérgete en el fondo del lago y prepárate para tu reunión con la **Princesa Ruto.**



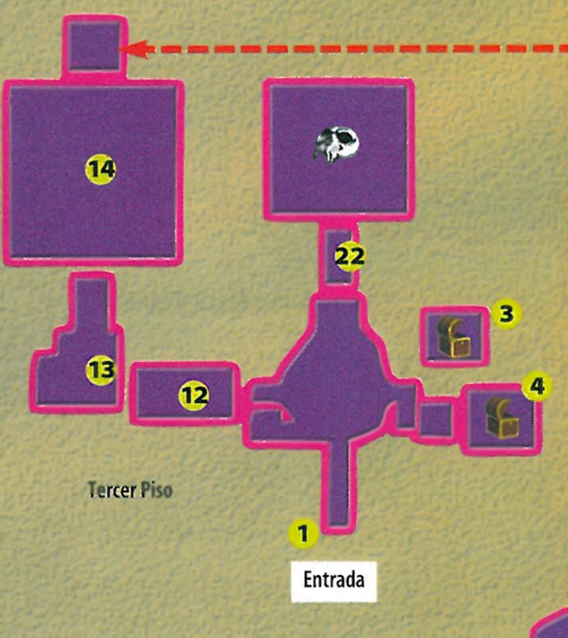

*Lanza tu gancho contra el ojo que hay encima de la puerta para que se abra.*




*Entra por el pasillo de la derecha, déjate caer con las botas y empuja este bloque.*




*Vuelve y entra por la puerta que tiene los dos jarrones. Al final está la brújula.*







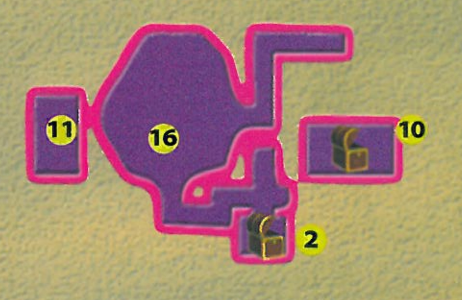
*Habla con Ruto, síguela y toca la «Zelda´s Lullaby» junto al Triforce. Coge el mapa al lado.*




*Lanza flechas a través de las antorchas y consigue el mapa matando los enemigos.*

**El "Water Temple" es el reto más difícil al que te tienes que enfrentar en toda la aventura. Orientarse por sus diferentes pisos es una tarea que te podría llevar horas.**

Segundo Piso







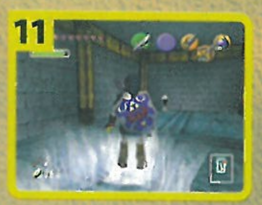
6 Golpea el interruptor para que salga un chorro de agua y súbete a él para cruzar.


7 Lanza el gancho a la boca del dragón y ábrete paso con él por el camino de la derecha.


8 Pon una bomba en el suelo aquí. Haz un Spin Attack para activar el interruptor después.


9 Haz que suba el agua y entra por el hueco de la plataforma que ahora flota.


10 Vuelve donde viste a Ruto, sal a flote y pon una bomba en la grieta que hay en la pared.


11 Golpea el interruptor con una flecha para subir con el agua y toca la «Zelda´s Lullaby».

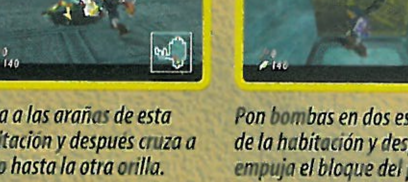

12 Utiliza el gancho para subir hasta arriba de plataforma en plataforma.


13 Avanza por las cabezas de dragón golpeando el switch que hay en el medio.


14 Usa el Megaton Hammer para vencer a tu sombra y consigue así el Longshot.



15 Esquiva los remolinos, dispara una flecha al ojo y, al final, engánchate al cofre.




16 Haz que suba el agua, dispara una flecha al ojo y usa el gancho para cruzar.


17 Vuelve donde viste a Ruto y toca la «Zelda´s Lullaby». Cruza usando el Longshot.


18 Mata a las arañas de esta habitación y después cruza a nado hasta la otra orilla.

19 Pon bombas en dos esquinas de la habitación y después empuja el bloque del pasillo.

20 Pisa el interruptor y salta de un chorro a otro antes de que se agote el tiempo.

21 Cálzate las Iron Boots y espera a que pase una roca rodando para avanzar a la derecha.

22 Escala hasta el tercer piso con el gancho, cruza la puerta y luego este pasillo.

**Para superar el "Water Temple" debes deshacerte de Morpha, el jefe final de esta mazmorra.**

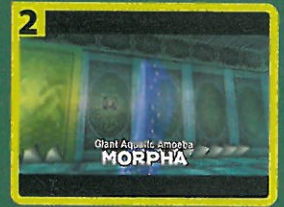
### OBJETIVOS DE LINK

1. Golpea el ojo con el gancho.
2. Empuja el bloque.
3. Consigue la brújula.
4. Habla con la princesa Ruto.
5. Consigue el mapa.
6. Usa el chorro de agua para cruzar.
7. Dispara el gancho a la boca del dragón.
8. Coloca una bomba en el suelo.
9. Entra por el agujero de la plataforma.
10. Pon una bomba en la grieta de la pared.
11. Toca la "Zelda´s Lullaby".
12. Engánchate en las plataformas.
13. Avanza por las cabezas de dragón.
14. Consigue el Longshot.
15. Esquiva los remolinos.
16. Toca de nuevo la "Zelda´s Lullaby".
17. Vuelve a tocar la "Zelda´s Lullaby".
18. Mata a las arañas.
19. Empuja el bloque por el pasillo.
20. Salta de un chorro a otro.
21. Avanza por el pasillo de las rocas.
22. Escala hasta el tercer piso.

# MORPHA

Ufff! Ha costado llegar hasta aquí, ¿verdad? Pues no vayas a estropearlo ahora que sólo te queda derrotar al **jefe final de la mazmorra.** En un templo acuático como éste, estaba cantado que el gran "boss" iba a ser un bichejo de este estilo: **brazos de agua que intentan atraparte,** pero que tienen también su **corazoncito. Ése es su punto débil,** así que ya sabes dónde debes atacar para hacerle pupita.


1 Embotella a un par de Fairys rompiendo los jarrones de la salita anterior al jefe final.



2 Ameba acuática gigante Morpha. Un buen nombre para un enemigo bastante difícil.


3 Espera a que uno de los brazos pegue el latigazo y apártate corriendo para esquivarlo.


4 Si te engancha un brazo, reza lo que sepas. Te lanzará contra una de las paredes de la habitación.


5 Cuando logres esquivar el brazo que tiene el núcleo rojo, lanza tu gancho contra él.


6 Una vez que el núcleo esté fuera, no tengas piedad: golpéale con tu espada cuantas veces puedas.


7 Cuando Morpha es historia, Ruto se revela como uno de los sabios y te da el medallón del agua.


8 Habla con Sheik, busca la placa del suelo y dispara una flecha al sol para obtener las Fire Arrow.

# POZO KAKARIKO

**E**l Water Temple ha quedado atrás, pero a Link se le siguen multiplicando los problemas. Al volver a la **aldea de Kakariko te encuentras con que todo está en llamas.** Dentro del pozo que hay allí te espera un laberinto peculiar, porque **el objetivo principal está nada más entrar.** Por eso no lo hemos recorrido todo.



*Cuando entras en el pueblo, Sheik sale a tu paso y, tras un breve diálogo, te enseña el "Nocturne of Shadow".*



*Hazte niño de nuevo en el Temple of Time, vuelve a Kakariko y toca la "Song of Storms" para que baje el agua del pozo.*



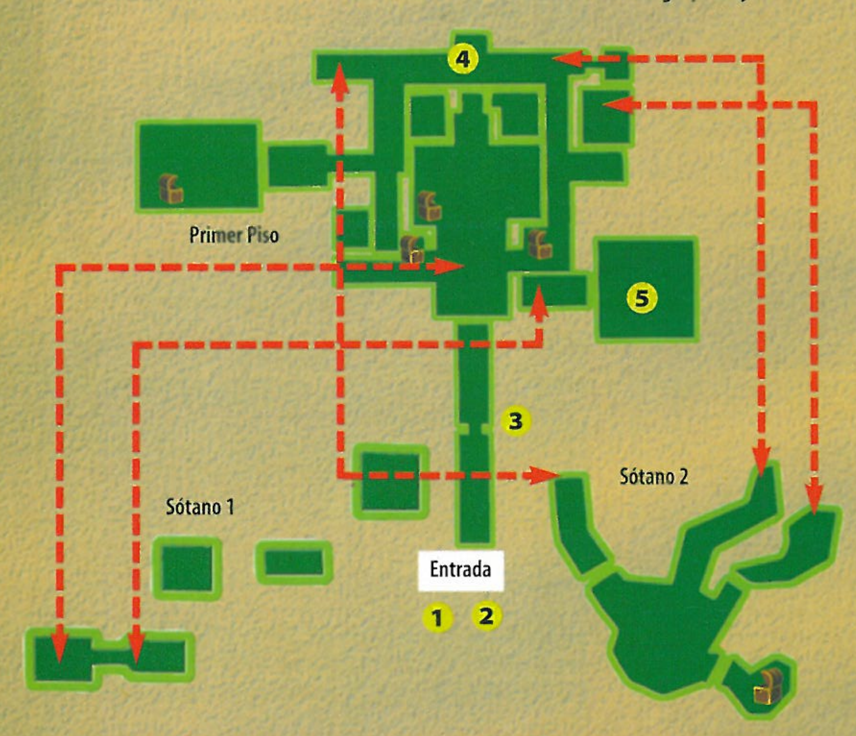
*El muro que hay junto al esqueleto de la entrada es falso. Atraviésalo.*



*Toca la "Zelda´s Lullaby" en el símbolo del Triforce que está frente a esta estatua.*



*Ve por el pasadizo del suelo de la sala principal y mata al enemigo que hay al final.*

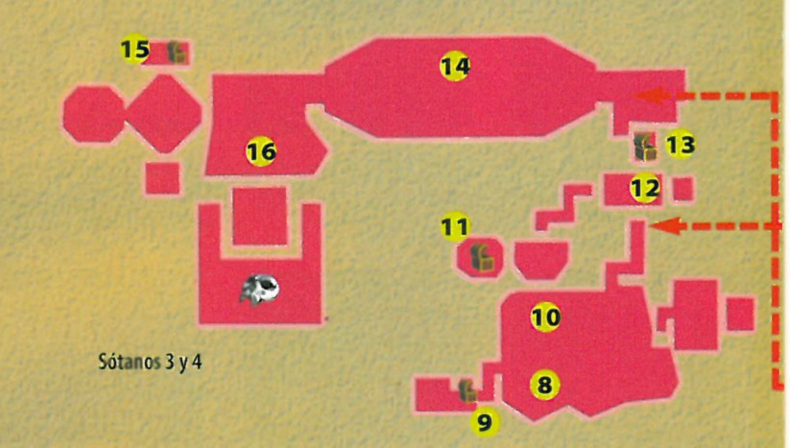



**OBJETIVOS DE LINK**

1. Aprende el "Nocturne of Shadow".
2. Hazte niño y baja el agua del pozo.
3. Atraviesa el muro que está junto al esqueleto de la entrada.
4. Toca la "Zelda´s Lullaby" frente a la estatua.
5. Mata al enemigo y consigue las Lens of Truth.

# SHADOW TEMPLE

**U**n **cementerio** no es el mejor lugar para ir de paseo, y menos si allí te espera una mazmorra como ésta. Sin embargo, no te queda más remedio que visitar el de Kakariko para entrar en el Templo de la Sombra. Y no se te ocurra penetrar sin tener en tu poder las **Lens of Truth,** porque **sin ellas no podrás descubrir los secretos ocultos en este laberinto.**






*Vuelve al Temple of Time, hazte mayor y toca el "Nocturne of Shadow" para aparecer justo a la entrada del Shadow Temple.*



*Usa el Din´s Fire para que se enciendan todas las antorchas que hay a la entrada y así poder entrar en el Templo.*



*Usa la lente para guiarte por los pasillos y mata a los murciélagos y a Redead para conseguir el mapa.*



*Acaba con Dead Hand y recibirás las Hover Boots, unas botas con las que puedes flotar durante unos instantes sobre los precipicios.*



*Usa la Lens of Truth para saber cuál es la calavera verdadera, y gira la estatua del centro hasta ella. Usa las botas para cruzar.*



*Reúne las esmeraldas plateadas esquivando las cuchillas que giran. Tienes que usar el Longshot para llegar a una de ellas.*



Acaba con las dos momias para obtener la brújula. Atácalas por la espalda evitando sus gritos.



Coge las esmeraldas plateadas de esta habitación. La última está en el enemigo del centro. ¡Bombardéalo!



Usa la lente para descubrir el bloque secreto y úsalo para pasar bajo los pinchos. Arriba hay una llave.



Usa la lente para ver las plataformas ocultas, y también para coger todas las esmeraldas que hay dentro.



Sube las escaleras y lanza bombas dentro de la calavera. Después mata a los murciélagos para poder salir.



Ponte las Iron Boots para evitar el aire de los ventiladores y usa la lente para descubrir un pasillo secreto.



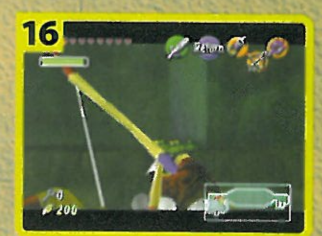
Mata a las momias y pon una bomba en el montón de arena. Usa la lente para descubrir un cofre secreto.



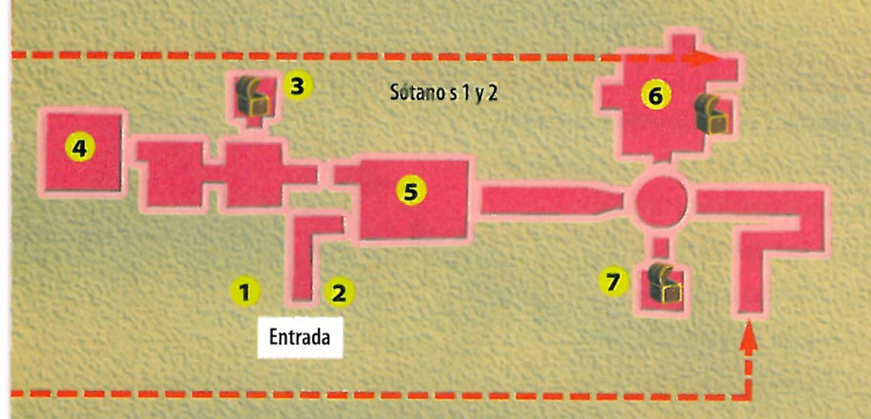
Tira del bloque para llegar a las escaleras. En el barco, toca la "Zelda´s Lullaby" para que ande.



Usa la lente para orientarte en el laberinto. Aquí, usa el Din´s Fire para quemar los muros de pinchos.



Lanza una flecha contra las Bomb Flowers de enfrente para que se forme un puente y puedas cruzar.




## OBJETIVOS DE LINK

1. Toca el "Nocturne of Shadow".
2. Usa el Din´s Fire.
3. Consigue el mapa.
4. Consigue las Hover Boots.
5. Gira la estatua y abre la puerta.
6. Recoge todas las esmeraldas.
7. Consigue la brújula.
8. Recoge todas las esmeraldas.
9. Usa el bloque para pasar.
10. Recoge todas las esmeraldas.
11. Bombardea la calavera.
12. Atraviesa los ventiladores.
13. Encuentra el cofre secreto.
14. Pon el barco en marcha.
15. Consigue la Boss Key.
16. Haz que baje un puente.

# BONGO BONGO

El jefe final de esta **mazmorra** es uno de los **más divertidos** que te vas a encontrar en todo el juego. O al menos uno de los que tiene más ritmo, aunque sus enormes manos también le sirven para atacarte. ¡Utiliza nuestros consejos para dejarle manco!




Bongo Bongo es un monstruo con tres partes: dos manos enormes y un ojo central que es su punto débil.



Usa la Lens of Truth y haz Z-Targetting para fijar sus manos en tu punto de mira.



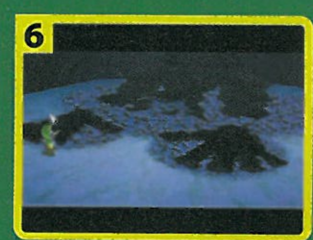
Tienes que dispararle para que las dos manos estén azules antes de que te golpee con una de ellas.



Cuando lo consigas, vete directo a por el ojo central. Tienes unos segundos para darle espadazos.



Si te quedas sin flechas, usa el Longshot para atacarle. Así podrás seguir minando sus energías.



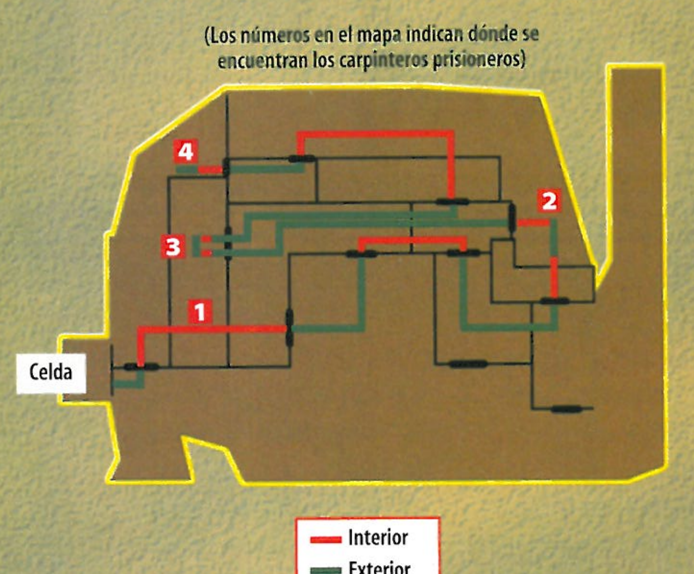
Al final, cuando Bongo Bongo ya no resiste más, se queda literalmente reducido a cenizas.




Esta vez el sabio que te da el medallón correspondiente es Impa, la guerrera Sheikah que cuidaba de la princesa Zelda. Ella, como siempre, te regala un nuevo medallón que añades a tu colección. ¡Ya queda menos para tenerlos todos!

# GERUDO FORTRESS

Ahora viaja al Gerudo Valley, donde te esperan las valerosas **guerreras gerudo.** Para llegar aquí necesitas la ayuda de la yegüa **Epona.** Sólo con su poderoso salto puedes cruzar el espacio donde antes había un puente que ahora está roto.







*Cuando te metan prisionero, utiliza el Longshot para escapar por la ventana que hay en tu celda.*




*En la fortaleza tienes que ir dejando fuera de combate a las centinelas con tu arco sin que te vean.*




*Cuando luches contra las guerreras Gerudo, haz Z-Targetting, esquiva sus golpes y aprovecha para atacar.*




*Tienes que liberar a cuatro carpinteros que están prisioneros atravesando toda la fortaleza.*




*El último carpintero te da unas cuantas pistas sobre cómo atravesar la Haunted Wasteland.*




*Consigue el pase Gerudo para ir al campo de entrenamiento, aunque no es necesario para acabar el juego.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Déjate capturar y escapa usando el Longshot.
2. Usa las flechas para acabar con las centinelas.
3. Lucha contra las guerreras Gerudo.
4. Atraviesa la fortaleza Gerudo.
5. Habla con el último carpintero.
6. Obten la Gerudo´s Membership Card.

# HAUNTED WASTELAND

El **campo de entrenamiento Gerudo** es un lugar en el que puedes **pasar muy buenos ratos,** y además conseguir algunos items bastante valiosos, pero **no es un sitio de visita imprescindible para llegar al final de juego.** Visítalo si quieres, y después prepárate para adentrarte en un desierto que echaría para atrás a cualquiera que no tuviera el valor de nuestro héroe. Link, con la ayuda de las **Lens of Truth,** es capaz de llegar donde nadie había llegado antes.




*Sal de la fortaleza Gerudo por esta gran puerta. Habla antes con la vigía que está en lo alto de la gran torre para que te la abra.*




*Cálzate las Hover Boots para atravesar el River of Sand. Después sólo tienes que seguir la línea que forman las banderas.*




*Cuando llegues a un pequeño templete de piedra, súbete a él y lee la inscripción que hay escrita en una placa.*




*Utiliza las lentes para seguir al fantasma que aparece. Aunque creas que da vueltas sin sentido, te lleva hasta el Desert Colossus.*




*Entra en el Spirit Temple y vuelve a salir. Entonces aparece Sheik y te enseña una nueva canción, el "Requiem of Spirit".*

# SPIRIT TEMPLE (JOVEN)

El Templo del Espíritu es la **última mazmorra** en la que tienes que entrar antes de llegar a la fortaleza donde te espera el malvado Ganon. Quizá por ello, para montar una especie de traca final, al señor Miyamoto se le ocurrió una idea genial: ¿y si Link tuviera que visitarla primero de niño y luego como adulto? **En esta primera parte, te toca adentrarte en este laberinto siendo pequeño.** ¡Ánimo chavalín!



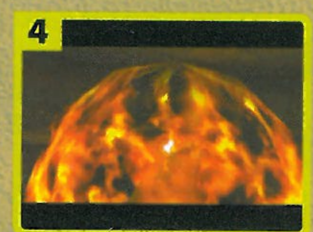

*Habla con Nabooru, la líder de las guerreras Gerudo, que te pide un favor: tienes que encontrar aquí dentro los Silver Gaunlets.*




*Mata a los murciélagos y a la estatua (ponle una bomba). Sal por la puerta de la izquierda.*




*Acaba con el Stalfos y después utiliza el boomerang para activar el interruptor que hay detrás de la reja.*




*Utiliza el Din´s Fire para quitarte del medio a los enemigos que hay en esta habitación.*




*Recoge las esmeraldas plateadas para que baje el puente y luego enciende las antorchas.*




*Regresa a la habitación de la estatua del principio y entra por el pequeño agujero que hay en el suelo.*




*Golpea el interruptor, coge los Bombchu y úsalos para volar el saliente del muro y que entre el sol.*




*Empuja la estatua para que caiga sobre el interruptor y se abra la puerta que está más arriba.*




*Recoge las esmeraldas plateadas, enciende las antorchas y arrastra este bloque hasta que le dé la luz.*




*Para acabar con Iron Knuckle, atácale por la espalda. Al romper las columnas salen varios corazones.*




*En el exterior encuentras los Silver Gaunlets, dentro de un cofre, y ves cómo raptan a Nabooru.*






**OBJETIVOS DE LINK**

1. Habla con Nabooru.
2. Mata a los murciélagos y a la estatua.
3. Activa el interruptor con el boomerang.
4. Usa el Din´s Fire para acabar con Anubis.
5. Recoge las esmeraldas plateadas.
6. Entra por el agujero del suelo.
7. Rompe la pared con un Bombchu.
8. Empuja la estatua para activar el interruptor.
9. Coge las esmeraldas y empuja el bloque.
10. Pelea contra Iron Knuckle.
11. Coge los Silver Gaunlets.

# SPIRIT TEMPLE (ADULTO)

Ya has superado el "Templo del Espíritu" siendo apenas un niño, así que no tendrás miedo a **volverlo a intentar ahora que vuelves a ser mayor.** Aunque el lugar sea el mismo, ahora el recorrido te lleva por unas salas diferentes a las que atravesaste antes, y al final te esperan un par de hermanitas que se las traen. Entra y verás...



1 *Ahora que tienes los Silver Gaunlets, empuja el bloque de piedra de la derecha.*





2 *Acaba con este enemigo de un buen bombazo y luego golpea el interruptor del techo.*

3 *Mata al lobo y toca la "Zelda´s Lullaby". Lanza el gancho al cofre para cruzar.*

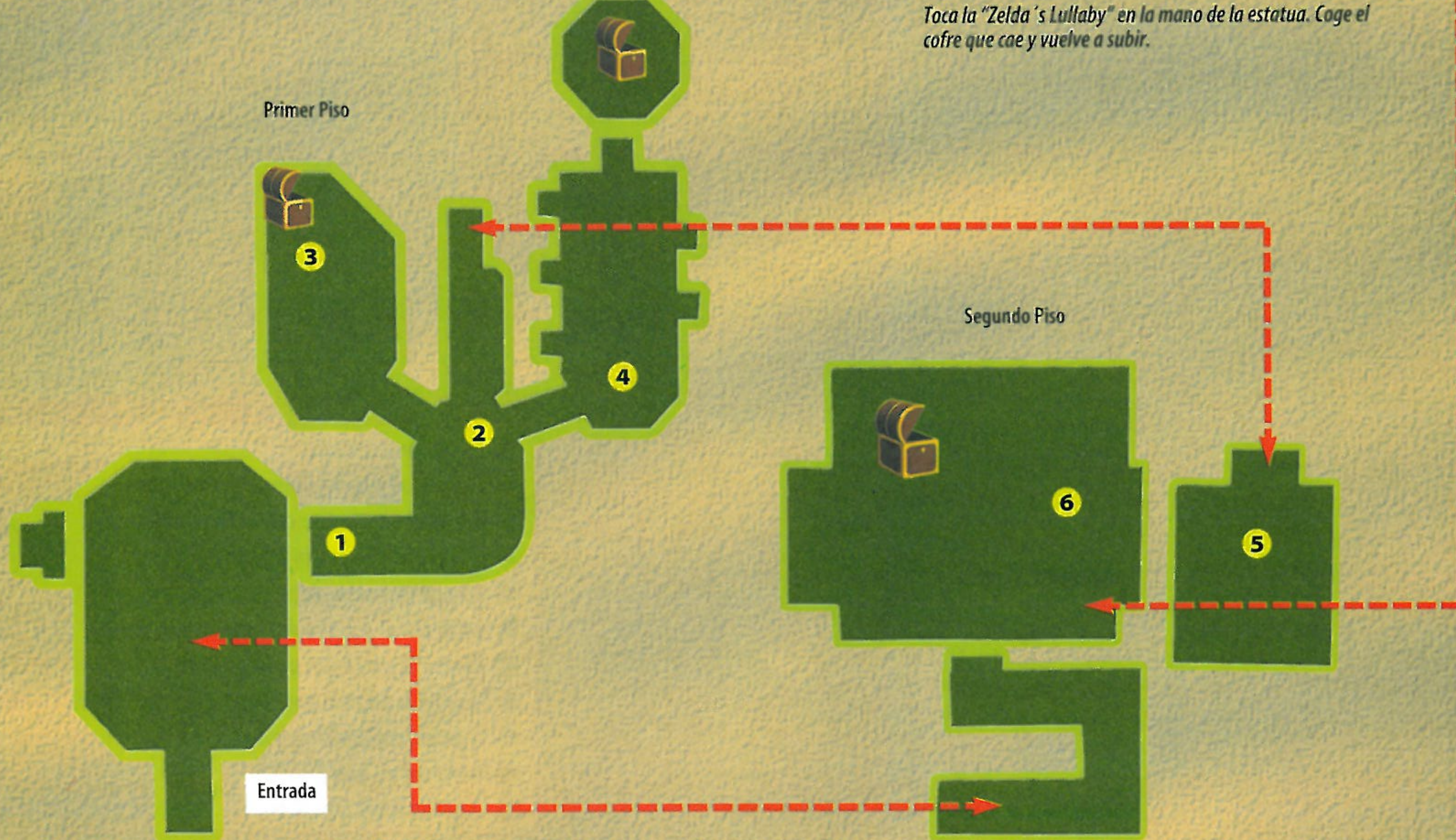
4 *Coge todas las esmeraldas plateadas. Usa las Hover Boots para la más alta.*



5 *Usa la lente para descubrir un enemigo. Luego empuja el espejo hasta abrir la puerta.*



6 *Toca la "Zelda´s Lullaby" en la mano de la estatua. Coge el cofre que cae y vuelve a subir.*





7 En esta habitación hay tres Anubis. Puedes cargártelas a todas del tirón usando el Din´s Fire.



8 Revive a las estatuas para que se muevan y, al hacerlo, alguna se sitúe sobre el interruptor.



9 Usa la misma táctica de siempre para acabar con Iron Knukle. Sal fuera y coge el Mirror Shield.



10 Usa tu nuevo escudo para reflejar la luz que entra por la ventana en el icono del sol que hay en la pared.



11 Ahórrate complicaciones escalando este muro móvil. Engánchate a la sección más alta y ya está.



12 Toca una vez más la "Zelda´s Lullaby" sobre el símbolo del Triforce para que suban las rejas.



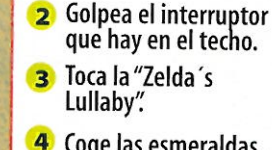
13 Pon una bomba en la puerta de la izquierda de las llamas. Dispara al ojo y sube hasta el interruptor.




14 En estas habitaciones tienes que crear un juego de espejos. Al final, debes derretir la cara de la estatua.

Tercer Piso

Cuarto Piso



**OBJETIVOS DE LINK**

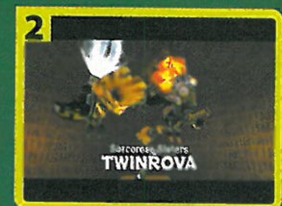
1. Empuja el bloque de piedra de la entrada.
2. Golpea el interruptor que hay en el techo.
3. Toca la "Zelda´s Lullaby".
4. Coge las esmeraldas.
5. Empuja el espejo para que se abra la puerta.
6. Toca la "Zelda´s Lullaby".
7. Usa el Din´s Fire.
8. Revive a las estatuas para abrir la puerta.
9. Mata a Iron Knuckle y coge el Mirror Shield.
10. Refleja la luz con tu nuevo escudo.
11. Usa el Longshot para escalar el muro móvil.
12. Toca otra vez la "Zelda´s Lullaby".
13. Activa el interruptor para coger la Boss Key.
14. Crea un juego de espejos.

# TWINROVA

Normalmente, todas las mazmorras tienen un jefe final, pero ésta tiene dos. **Las "dueñas" del "Templo del Espíritu" son un par de gemelas burlonas** que habían raptado a **Nabooru.** La forma de acabar con ellas resulta de lo más original, porque hay que **combinar elementos como el calor y el frío.** Después, como dicen que todo queda en casa, nuestras amigas se fusionan para intentar darte el golpe definitivo.



1 Al principio luchas contra un Iron Knuckle que resulta ser Nabooru. Ya sabes cómo ganarle.




2 Aquí tienes a las Twinrova, dos hermanas hechiceras que van montadas en escoba y todo.



3 Una lanza rayos helados, la otra de fuego. Cuídate bien de ellos, porque hacen mucho daño.



4 Para vencerlas, tienes que reflejar con tu escudo el rayo que te lance una y golpear a la otra.



5 Después de unos cuantos toques, las gemelas se funden en una sola, que además es así de fea.



6 Ahora tienes que acumular en tu escudo tres rayos iguales, bien de hielo o bien de fuego.



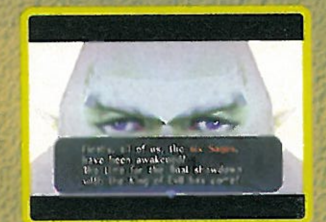
7 Cuando te lance un rayo que no te conviene, aléjate para que no te alcance su efecto.



8 Al cargar tu escudo a tope, reflejas un rayo que hace que ella baje. ¡Golpéala entonces!

# ¡LOS SABIOS SON LIBRES!

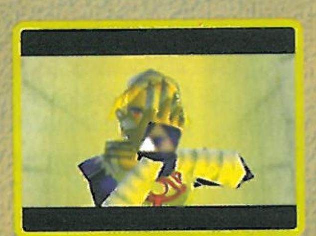
El final de las Twin Rova tiene un significado claro: **con la liberación de Nabooru has conseguido rescatar a los seis sabios,** y el final de tu viaje está ya cerca. De momento, el señor Miyamoto te invita a presenciar una magnífica secuencia de esas que relajan un montón. Te conviene, porque tu próximo destino es nada más y nada menos que el castillo de Ganondorf.



*Ahora que has conseguido reunir los seis medallones, es hora de que regreses al "Temple of Time".*



*Las idas y venidas de Sheik continúan. Vuelves a encontrártelo, pero esta vez guarda una sorpresa.*



*Ha llegado el momento de que Sheik se quite su disfraz. La sorpresa es mayúscula al ver que es...¡Zelda!*



*La princesa te cuenta cómo te lanzó la Ocarina y esperó a tu regreso durante siete largos años.*



*Zelda tiene un último regalo para ti. Son las Light Arrow, las flechas más poderosas de todas.*



*Cuando todo parece ir sobre ruedas, aparece Ganon, rapta de nuevo a Zelda y te estropea la fiesta.*



*El mensaje de despedida de Ganon es bien claro: "si quieres volver a verla, ven a mi castillo..."*

# GANON'S CASTLE

El castillo de Ganon está donde antes se encontraba el castillo de Hyrule.** Allí hay una **torre central** a la que no puedes acceder, porque **hay seis barreras** que te lo impiden, tantas como medallones recogiste. Para eliminarlas, tienes que **superar unas mini-mazmorras bastante fáciles.** Usa la **lente para encontrar una habitación secreta** en la parte de abajo.



*Los sabios te tienden un puente arcoiris para que puedas pasar.*



*Usa el Din´s Fire para encender las antorchas y dispara una Fire Arrow.*



*Recoge todas las esmeraldas usando el impulso del aire y las Hover Boots.*



*Dispara una Light Arrow contra el núcleo de la columna de color verde.*



*Bombardea la estatua del centro y mueve las del fondo para recoger todas las esmeraldas de esta habitación.*

Fuego
Sombra
Luz
Agua
Espíritu
Entrada
Bosque

**OBJETIVOS DE LINK**

1 Cruza el puente arcoiris.
2 Usa el Din´s Fire y una Fire Arrow.
3 Recoge todas las esmeraldas.
4 Dispara una Light Arrow al núcleo.
5 Recoge todas las esmeraldas.
6 Activa los dos interruptores.
7 Dispara a la telaraña del techo.
8 Dispara una Light Arrow al núcleo.
9 Coge los Golden Gaunlets.
10 Dispara una Light Arrow al núcleo.
11 Mata a los enemigos de hielo.
12 Empuja los bloques helados.
13 Dispara una Light Arrow al núcleo.
14 Recoge todas las esmeraldas.
15 Dispara una Light Arrow al núcleo.
16 Aparta el pilar de la entrada.
17 Usa la Lens of Truth.
18 Toca la "Zelda´s Lullaby".
19 Recoge todas las esmeraldas.
20 Dispara una Light Arrow al núcleo.



6. Activa con la espada el primer switch y lánzale un Bombchu al segundo.



7. Dispara una Fire Arrow al techo y luego refleja la luz con tu escudo.



8. Entra en la última habitación y dispara una Light Arrow al núcleo.



9. Cruza la habitación y usa la Lens of Truth para ver los caminos del final.



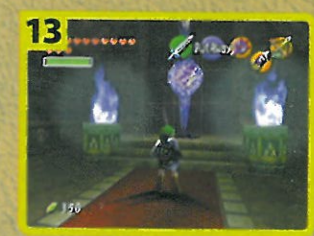
10. Dispara una Light Arrow para hacer desaparecer esta barrera.



11. Mata a los enemigos, derrite el hielo con fuego azul y recarga tu botella.



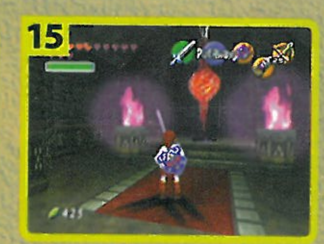
12. Empuja los bloques, funde el hielo y usa tu martillo en el interruptor.



13. Ya has llegado al final. Ahora rompe el núcleo como hiciste con los otros.



14. Tira el gran bloque de piedra y, al final, cruza con las Hover Boots.



15. Una nueva mini-mazmorra es historia. Dispárale al núcleo.



16. Usa tus Golden Gaunlets para quitar el bloque que te impide entrar.



17. Usa la Lens of Truth para ver a los enemigos que hay en esta sala.



18. Toca la "Zelda´s Lullaby" sobre este símbolo del Triforce.



19. Recoge todas las esmeraldas. Usa el Longshot para alcanzar la de arriba.



20. Éste es el último núcleo de la última barrera. ¡Ahora tienes el paso libre!

# ¿TIENES LA BIGGORON'S SWORD?

La última vez que estuviste en el pueblo Kakariko conseguiste una especie de **gallina azul que se llama Cojiro.** ¿Para qué sirve? Bueno, es una larga historia, pero en resumidas cuentas se puede decir que la tienes que utilizar como **moneda de cambio para obtener la espada Biggoron.** Tienes que hablar con varios personajes, que te van dando objetos para transportar entre uno y otro. Merece la pena, porque **esta espada es la más poderosa de todo el juego,** así que es importante que la lleves contigo **cuando luches contra Ganondorf.**



1. El principio está en Kakariko, con la chica que te da a Kojiro.



2. Ve a "Lost Woods" y encontrarás al hermano de la chica.



3. Lleva el champiñón a la tienda de pociones de Kakariko.



4. Vuelve a "Lost Woods", donde ahora está una chica Kokiri.



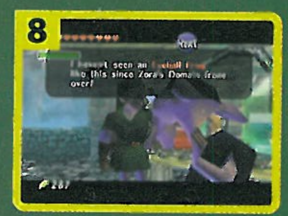
5. Tu próximo destino es el carpintero del "Gerudo Valley".



6. Sube a la "Death Mountain" para hablar con el enfermo Biggoron.



7. Ahora visita al rey Zora, que te dará un peculiar ingrediente.



8. Llévaselo al científico que tiene su laboratorio en el "Lake Hylia".



9. Dale el colirio a Biggoron, y reparará la espada para ti.



10. Haz que pasen tres días y por fin tendrás la Biggoron´s Sword.



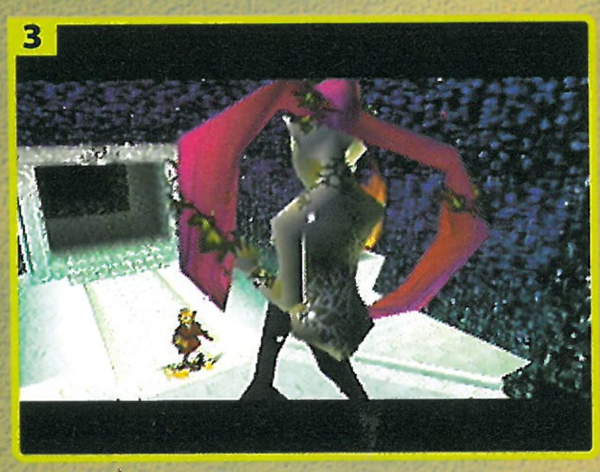
11. Esta espada es mucho más poderosa que las anteriores.

# ¡¡PODER DEFENSIVO!!

Los alrededores de lo que antes era el castillo de Hyrule están ahora en ruinas debido a las malas influencias de Ganon. Sin embargo, hay un lugar que permanece intacto, aunque su entrada está bloqueada por un gran bloque de piedra. Se trata de la "Great Fairy´s Fountain", y podrás entrar en ella cuando consigas los Golden Gaunlets en el interior del "Ganon´s Castle".


1 La entrada está a la derecha del puente arcoiris. Con los Golden Gaunlets puedes quitar la piedra.


2 Cuando ya estés dentro, toca la "Zelda´s Lullaby" con tu Ocarina para llamar al hada.


3 La aparición de la "Great Fairy" es tan espectacular como de costumbre. Hay que reconocer que el aspecto de estas hadas es una de las cosas más chocantes que te puedes encontrar en toda la aventura.


4 Lo primero que hace el hada es rellenar tu energía. Luego tiene otro regalo para ti...


5 ...¡sí! tu poder defensivo ha aumentado. ¡Tus corazones ahora son el doble de fuertes!


6 Ahora que eres más fuerte estás en condiciones de verte las caras de tú a tú con el despreciable Ganon.

**El momento que estabas esperando ha llegado. El último obstáculo para liberar a Zelda y devolver la paz a Hyrule es Ganon, y te está esperando en su torre. Prepárate para la mayor pelea de tu vida.**

# GREAT KING OF EVIL GANONDORF

Una vez que has destruido todas las barreras que te impedían el paso a la gran torre central del "Ganon´s Castle", tienes el camino libre para visitar a su principal inquilino. Dentro te vas a encontrar unas escaleras en espiral que van deteniéndose en una serie de pisos donde lucharás contra algunos enemigos de los que te has ido encontrando durante el juego, pero no son mayor problema. El problema te espera arriba del todo, cuando estés frente a frente con Ganondorf.


1 Cuando llegas arriba te recibe Ganondorf tocando el órgano.



2 Aquí lo tienes: tu gran enemigo en todo su malvado esplendor.


3 Su onda expansiva te tirará abajo. Usa el gancho para subir.

4 Repele con tu espada las bolas de energía que Ganondorf te lanza.


5 Cuando le hayas paralizado, dispárale una Light Arrow.


6 Ahora que le tienes en el suelo, aprovecha para golpearle.


7 Cuidado, porque se enfada y lanza unos rayos más potentes.


8 Si le golpeas varias veces, Ganondorf al fin dobla la rodilla.


9 Zelda ya es libre, y parece que todo ha llegado al final...


10 ...¡no! Ganondorf está vivo, y trata de derribar toda la torre.


11 Ahora tienes tres minutos para llegar abajo siguiendo a Zelda.

# GANON: EL DUELO FINAL

Dicen que bicho malo nunca muere, y eso es lo que parece ocurrir con este Ganon. En tu descenso por la torre, Zelda queda atrapada entre el fuego y te enfrentas con un par de Stalfos. Ya casi al final, un Redead sale a tu paso; atúrdele con el Longshot y sigue adelante. Cuando por fin llegas abajo y Zelda y tú salís al exterior, la torre se derrumba y todo queda en ruinas. Unos segundos de silencio rotos por un ruido extraño que sale de los escombros...¡Sí, es ÉL! Ganon renace de sus cenizas y ahora parece todavía más poderoso. Es una pelea a vida o muerte.


1 *Tienes que conseguir salir de la torre antes de que se derrumbe.*


2 *¡Maldición! Un ruido extraño parece presagiar lo peor...*



3 *...ahí le tienes. Ganon vuelve, y además se ha transformado.*


4 *Para colmo, te quita la espada de un manotazo. ¡Lucharás sin ella!*


5 *Ahora Ganon es un enorme monstruo y va muy bien armado.*


6 *Escapa corriendo para que no te alcancen sus ataques.*


7 *Rápidamente, dispárale una Light Arrow para paralizarle.*


8 *Aprovecha después para golpear su cola con el Megaton Hammer.*


9 *Si le golpeas varias veces puedes recuperar tu espada.*


10 *Ahora estás bien armado. El final de Ganon está cerca.*


11 *Si no tienes magia, acércate a él y pasa por debajo de sus piernas.*


12 *Finalmente, con la ayuda de Zelda, le das el golpe definitivo.*

**El doble enfrentamiento final con Ganondorf es uno de los momentos estelares de la historia del videojuego. Es un final digno de una aventura tan maravillosa como ésta.**

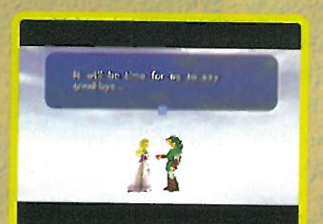
# Y FUERON FELICES...

Parece increíble, pero es cierto. Has conseguido derrotar a Ganon y liberar al reino de Hyrule. Link se ha convertido gracias a ti en el héroe más grande de la historia, y eso se merece una recompensa de las buenas. Ponte cómodo y disfruta de las secuencias finales, con el reencuentro de Link y Zelda. ¿Habrá beso? No te lo decimos. Este último secreto lo tienes que descubrir por ti mismo…

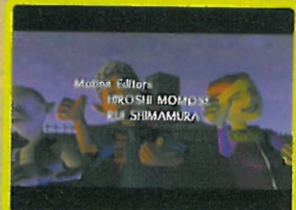








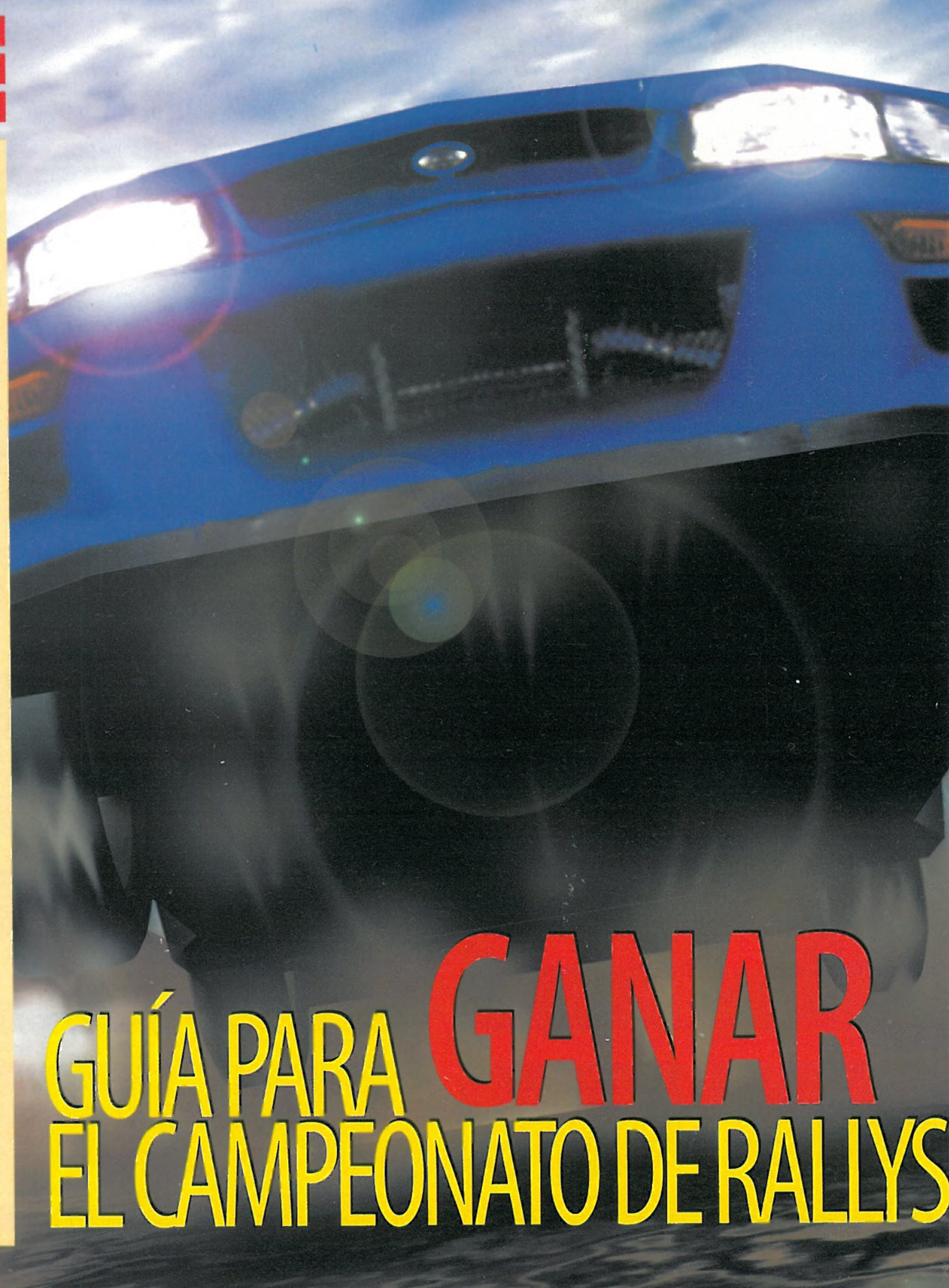








# V-Rally 99



## SIGUE ESTAS NORMAS, SI QUIERES SER UN BUEN PILOTO

- En las **rectas, permanece siempre en mitad de la calzada** y no balancees el coche. Cualquier mínimo roce con algún elemento del decorado puede echar al traste toda la carrera.
- En las **curvas cerradas, suelta acelerador, frena un poco y luego tira de freno de mano para girar** y enderezar el coche. La operación debe ser rápida y precisa, pero los efectos son increíbles.
- Los **coches WRC son más rápidos que los Kit cars, pero también se agarran mejor a la carretera**. Aprovéchate de esto durante la carrera.
- **Cualquier error que cometas durante la carrera será decir adiós** a la prueba. Una vuelta de campana o una salida de la pista te detendrán una cantidad de tiempo irrecuperable.
- **Gira cuando estés encima de la curva.** Puedes hacerlo antes, pero el coche decelerará y perderás unos segundos preciosos. Si entras demasiado fuerte, prueba a soltar gas para evitar males mayores.
- **Procura practicar en el Time Trial** antes de empezar un campeonato. Siempre saldrás con ventaja si has rodado unas cuantas veces por la pista: te conocerás hasta el último rincón y sabrás dónde hay que pisar y dónde frenar y andar con tiento.
- **Ni todas las "easy" son "easy", ni todas las "medium" son "medium".** Las curvas, claro. **No te fíes de las indicaciones del copiloto.**
- **La configuración inicial del coche** puede hacerte ganar unos segundos preciosos, o evitar que te precipites en las curvas. **Elige siempre la mejor relación entre la caja de cambios y la amortiguación.** Si el terreno es virado, marchas cortas. Si es asfalto, suspensión dura. Haz tus propias pruebas.

## GUÍA PARA GANAR EL CAMPEONATO DE RALLYS

## Indonesia Stage one

**10,1 km. Pista de arena. Nublado. Mejor crono: 4.21.88/139 km/h.**

*No podía empezar mejor el Mundial. La primera pista es muy rápida, es fácil y es imposible fallar. Tiene un par de rectas generosas que no obstante dan la sensación de "cerrar" la carretera y al final nos meten algo de miedo en el cuerpo, pero en general el ancho de la pista es siempre el suficiente para atacar, y si no salen bien las cosas, para recuperar. Estate atento de todas maneras a las curvas de principio.*






▲ Vienes embalado de la recta de meta y te encuentras una curva abierta a la derecha. Échate encima de ella y tómala soltando gas.



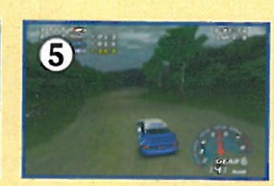
▲ Curva cerrada a derecha que empieza a más de 100 y baja a 50. Suelta gas antes de afrontarla, pulsa freno, tira de freno de mano y acelera.



▲ Curva fácil a la izquierda y sin pausa a la derecha. Tómala sin soltar pedal y arrimándote al borde contrario, para no perder velocidad.



▲ Recta peligrosa. Parece que la pista es más estrecha, pero tú no muevas el coche, y si te da miedo, frena un pelín con el botón B.



▲ Suelta gas, ajusta el coche al primer giro a la izquierda y pisa antes de salir. Si vas muy rápido, pisa ligeramente el freno de mano.



▲ Esta zona de curvas es mejor cogerlas despacito y con buena letra. Fuera el pedal, y freno siempre antes de entrar.



▲ La última izquierda del circuito es fundamental cogerla bien. Viene de una derecha larga y parece fácil pero te puede arruinar la carrera.

## Indonesia Stage two

**9,6 km. Pista de arena. Tarde-noche. Mejor crono: 4.59.24/116 km/h.**

*Otra pista rápida, con rectas para volar y una zona complicada con giros más abiertos. Se puede correr y, con la debida concentración, es fácil meterles unos segundos a los rivales. Ojo a la zona de salto, a poco de la salida, porque el coche sale trastabillado.*






▲ Para el copiloto es fácil, pero la curva es cerrada y tiene peralte, así que frena bien o te la comerás.

▲ Primer "todo a la izquierda". Basta con frenar o tirar de freno de mano para que subvire un poco.



▲ Hay baches en la parte derecha de la calzada. Frena un poco antes de cogerlos, o el coche saldrá sin control del salto.



▲ Derecha, derecha, sin frenar, de hecho pisando gas a fondo. No te sulfures, que no hay peligro de salirse.



▲ Recta falsa. Los salientes de la montaña obligan a mover un pelín el coche. Vas rápido, así que sé suave y vigila la reacción del coche.



▲ Antes de la curva de meta hay un "easy left" muy traidor. En realidad es una curva bastante cerrada que además tiene muro de frente.

## Indonesia Stage three

**2,7 km. Tramo especial. Pista de arena. Soleado. Mejor crono: 1.18.52/127 km/h.**

*En la línea de los otros tramos, para que no se te olvide cómo las gasta este rally. Combina pistas anchas con zonas estrechas, pero en general es muy rápido. Los giros te sonarán rápidamente: son igual de abiertos y gustan de contravolante. La primera parte es más sinuosa y pone nervioso, la segunda es más facilona y permite recuperar el tiempo perdido.*

SALIDA



▲ Tras un par de curvas cómodas de inicio, la tercera es terrorífica. Frena, derrapa, endereza y apunta para la "medium" falsa que llega.



▲ Un codo a la derecha, de entrada rápida y salida fácil. Obliga a tirar de freno de mano, y colocar las ruedas en el sentido correcto.



▲ Esta zona es de curvas abiertas, pero no te dejes engañar por el ancho de la carretera. Si no frenas, te puedes comer la pared.



▲ Giros diabólicos a la izquierda. Hace falta derrape, control y acelerar en el momento justo para poner el coche de nuevo en vereda.

# England Stage one

**9,9 km. Terreno embarrado. Despejado. Mejor crono: 5.05.60/119 km/h.**

*Circuito largo pero fácil. Sólo dos complicaciones: al principio y al final.*






▲*Tirabuzón izq-dcha muy peligroso. Suelta gas y pégate a la izquierda. Si vas fuerte, tira de freno de mano.*



◀*Entra derrapando, con el freno de mano. A la salida, el coche puede notar el tirón y desbocarse.*



▲ *Recta en bajada y con baches. No hay que confiarse. Frena un poco a mitad de camino, aunque pierdas fuerza, o lo lamentarás.*



▲ *Este giro viene después de una recta de aúpa, y se puede tomar en subviraje a 120 por hora. Te avisamos, no se ve venir muy bien.*

▲ *La curva Eden es un precioso giro a la derecha en el que podrás derrapar como nunca. Tienes sitio hasta el cartel, pero ni lo roces...*

▲ *El peligro de estas curvas está en los árboles de la cuneta. Obligan a cerrar el giro. Hay que soltar gas y pisar un poco el freno.*

# England Stage two

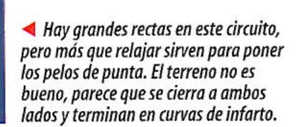
**8,1 km. Terreno embarrado. Sol. Mejor crono: 4.01.16/122 km/h.**

*Terreno accidentado, lleno de baches, con una pista muy estrecha. Hay tres giros delicados, con cambio de rasante incluido. De todas maneras esperan buenas zonas para pisar a fondo el acelerador.*



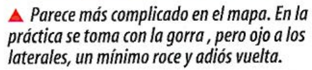
◀ *Empieza mal la cosa. Dos giros a la izquierda, el último en ángulo cerradísimo, cambio de rasante y una cuneta de precipicio. Frena, tira de freno de mano y calibra tus posibilidades.*






◀ *Hay grandes rectas en este circuito, pero más que relajar sirven para poner los pelos de punta. El terreno no es bueno, parece que se cierra a ambos lados y terminan en curvas de infarto.*





▲ *Parece más complicado en el mapa. En la práctica se toma con la gorra , pero ojo a los laterales, un mínimo roce y adiós vuelta.*

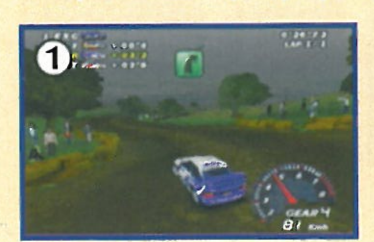


▲ *Un "easy" muy "difficult". Como la primera curva, no ofrece visibilidad y el arcén es de vértigo. Un buen derrape, pero con control.*

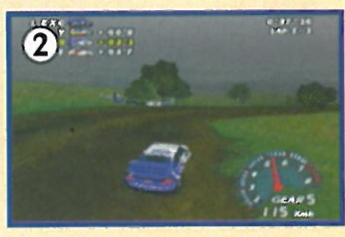
# England Stage three

**3,2 km. Tramo especial. Terreno embarrado. Lluvia. Mejor crono: 1.28.24/127 km/h.**

*Está lloviendo, la pista se ha convertido en un barrizal y hace falta pericia para recorrer los tres kilómetros de este tramo sin salirse de la calzada. Claro que si te sales es peor, porque seguro que topas con alguna de las vallas que copan el circuito y no perdonan un error. Menos mal que al final se puede recuperar si te lanzas a por todas. La pista se abre y se alcanzan velocidades de despeinarse, con más de 180 km/h. Procura no haber perdido mucho tiempo antes.*



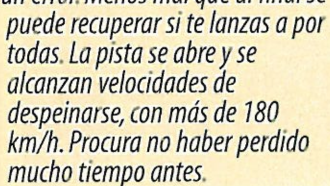
▲ *Tras un comienzo fácil, este derecha-izquierda-derecha te prepara para lo siguiente. Aprovecha el barro para derrapar sin frenar.*



▲ *Esta curva a la derecha se abre y abre hasta que te das contra el árbol. Cógela por el centro y frena si es necesario.*



▲ *Un puente en plena recta, nada anormal... si vas por el centro exacto. Porque como ves, los pilares del puente estrechan la calzada.*

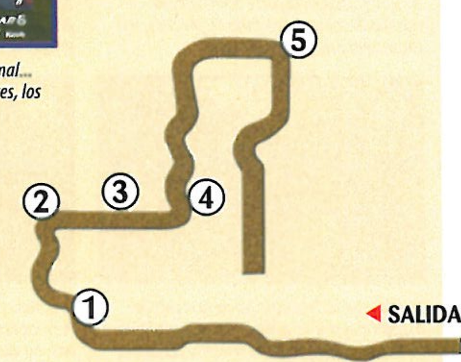




◀ *En esta curva empieza otra de las zonas sinuosas del tramo. Son curvas generosas, así que cógelas sin temor.*



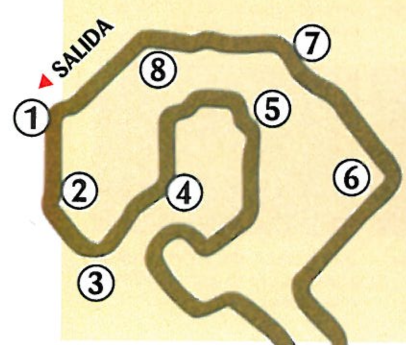
◀ *Giro a la derecha casi sin visibilidad. No te arredres por el temporal y mete el morro soltando todo el gas.*

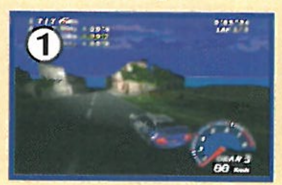


## Spain Stage one

**8,6 km. Asfalto. Noche cerrada. Mejor crono: 4.12.16/123 km/h.**

*Tenemos asfalto, es de noche, y la calzada, por fin una carretera, surca parajes urbanos, campestres y también costeros. Algunas zonas son rápidas, no ofrecen virajes complicados y además el coche se agarra bien. Entre pueblo y pueblo, sin embargo, el circuito serpentea y nos hace la vida imposible. Hay dos curvas muy malas, que se anuncian medium pero te vas a estrellar contra las casas. Las de costa y montaña son muy abiertas y se pierde velocidad. En el campo, los giros son suaves aunque las curvas sorprenden.*

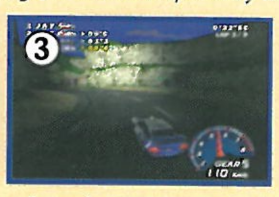



▲ Curva a la izquierda ataca con alevosía. Suelta, frena y tira de freno de mano. Endereza el coche y pisa.




▲ Otra de agarrarse pero menos que la anterior. Ya le has pillado el truco, así que aplica tus conocimientos.

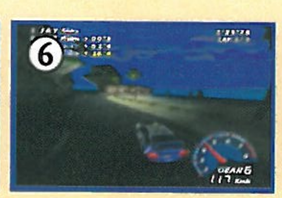



▲ Lo peor de estas curvas tan abiertas y continuadas es que pierdes velocidad. Trázalas pegaditas al interior.




▲ Giro casi en ángulo recto que se puede tomar a buena velocidad. Suelta, gira y acelera.

▲ El problema de esta curva es que tendemos a ir justo hacia el otro lado. Permanece alerta y baja la velocidad.




▲ Se oye pero no se ve el "easy left". Más bien es una curva rompedora que acaba contra la valla si no frenas.




▲ De vuelta al pueblo, las curvas son más espectaculares pero también más fáciles de tomar, como ésta.




▲ Pero la meta está en el campo y justo antes de una buena curva. Tómala a menos de 100 y gira toda.

## Spain Stage two

**3,2 km. Tramo especial. Asfalto. Niebla.**
**Mejor crono: 1.38.16/117 km/h.**

*Llega la niebla y no se ve a un palmo del morro del coche (además es de día y los antiniebla no sirven). El circuito es también sinuoso, con lo que se duplican los problemas. Aun así se puede ir rápido si tiramos de freno de mano y contravolante.*

SALIDA ▶ 1 · 2 · 3 · 4 · 5 · 6




▲ Curva a la izquierda para empezar a tomar fuerzas. Es rápida pero hay que frenar y girar con destreza.




◀ El terremoto continúa con otra ración de giros de lado a lado. No aceleres mucho.




▲ Si no quieres estrellarte contra la valla, como hemos hecho nosotros, tira de freno de mano y pisa rápido en esta curva.




▲ Un todo a la derecha muy perjudicial. Ya sabes la combinación: suelta, reduce, freno de mano y a meterle caña. Fíjate, a más de 100.




▲ El baile de las curvas malditas. Una sucesión de giros cerrados, breves, mortales, que tendrás que coger muy despacio.

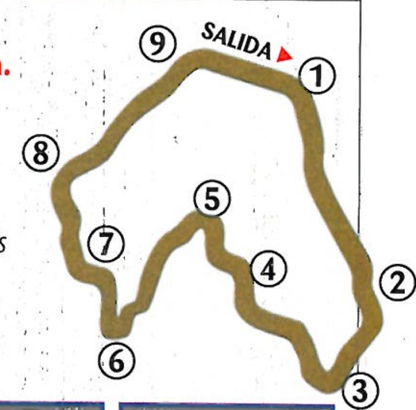



▲ Entre que no se ve tres en un burro y que la carretera sigue volteada, esta serie de curvas te lo va a poner otra vez muy cuesta arriba.

## Spain Stage three

**7,8 km. Asfalto. Lluvia.**
**Mejor crono: 4.47.68/98 km/h.**

*Circuito muy técnico, con muchos quiebros y giros, eso sí abiertos y fáciles de tomar si se domina la técnica. Las curvas están señaladas correctamente y con la suficiente antelación. El recorrido es de los más cortos del mundial, y la pista en general es bastante rápida.*







▲ Giro mal avenido a la derecha. Frena bien y procura no despistarte.




▲ Punto delicado. Dos buenas curvas con casas a los lados. El freno de mano, por favor.




▲ Un todo a la izquierda fácil, simple, hasta puedes pasarlo acelerando y todo.




▲ Dobles parejas de curvas: reduce y toca el volante con mucha suavidad.




▲ Un nuevo todo-todo a la izquierda. Freno de mano, ya sabes, y no tiembles.




▲ Erre que erre con los giros bruscos. Vamos a quedarnos sin pastillas de freno a este paso.




▲ Curvita a la izquierda con freno al máximo. O no podrás coger la que viene a la derecha.




▲ Esta va a la derecha y no tiene muy mala pinta. Frena un poco, a ver si te la vas a tragar.




▲ Otro derrape fácil y arreando, que es gerundio. Lo peor, ya ha pasado.

## Safari Stage one

**2,3 km. Tramo especial. Pista de arena. Lluvioso. Mejor crono: 1.17.40/111 km/h.**

*Entramos en terreno peligroso. El Safari es un rally difícil que puede truncar todas tus aspiraciones de ganar el campeonato. Comienza con una especial donde el diseño del circuito te juega una mala pasada. Prácticamente no se distingue la carretera, las curvas se echan encima y la superficie está muy resbaladiza. El ancho de la carretera no impide que hagamos un regular papel. Habrá que aplicarse para la segunda vez.*



▲ Las primeras curvas se complican por el estado del terreno y la deficiente señalización. Pisa freno si vas rápido.



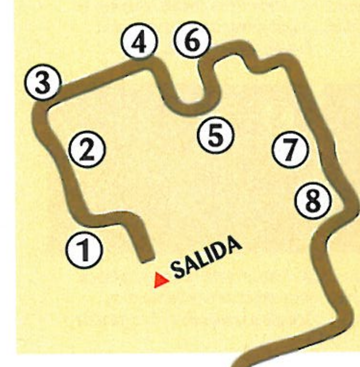
▲ No te preocupes por la vegetación. Puedes pasar por encima en algunos puntos. El coche no lo notará.



▲ Primera mortal a la derecha. Si sabes hacer contravolante, no pierdas la ocasión.



▲ Procura tomar esta otra derecha cerrándote un poco más y tirando de freno de mano si es necesario.




▲ Izquierda muy abierta y muy difícil. Aunque te parezca otra cosa, frena bastante antes de cogerla.



▲ Un todo a la derecha encubierto. Otra vez contravolante es la clave, y no entres fuerte o lo lamentarás.



▲ En la recta hay señales de peligro que advierten sobre ligeros cambios de rasante. Baja un poco la velocidad.



▲ Las últimas curvas vuelven a terreno pantanoso, y en especial la penúltima es ideal para salirse de la pista.

## Safari Stage two

**7,7 km. Pista de arena. Anocheciendo. Mejor crono: 3.46.68/123 km/h.**

*Este tramo es muy rápido y no se debe pilotar con miedo, pese a los tres "precipicios" que nos esperan en la recta. Ojo al salto, y al freno. Para el resto, mucho acelerador y freno de mano.*

SALIDA



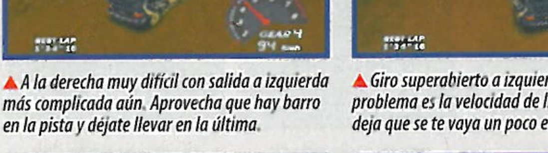
▲ Cruzas la meta a toda pastilla y te la encuentras de frente: frena, utiliza el de mano y resbala, resbala.

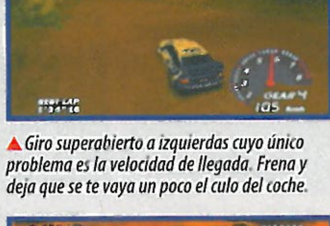


◄ No es muy cerrada y se puede coger rápido, pero anuncia tempestades, así que a ver cómo te portas en la salida.



▲ A la derecha muy difícil con salida a izquierda más complicada aún. Aprovecha que hay barro en la pista y déjate llevar en la última.





▲ Giro superabierto a izquierdas cuyo único problema es la velocidad de llegada. Frena y deja que se te vaya un poco el culo del coche.



▲ Penúltima curva, a izquierdas y no demasiado complicada. No te fíes del mapa, es más fácil negociar con ella en directo.



▲ Más baches, más cuestecitas, cambios de rasante. Frena antes de coger cada uno. Más vale perder velocidad que volcar.

## Safari Stage three

**7,7 km. Pista de arena. Soleado. Mejor crono: 3.52.76/119 km/h.**

*Uno de los puntos "negros" del Rally. El inicio es trastabillado, a la mitad deja respirar y hacia el final pone los pelos de punta. Hay una gran curva de entrada, un obstáculo en el río, y una zona verde en la que la vegetación te va a dar un buen susto.*

SALIDA



▲ Emplea el contravolante. Estás en la curva perfecta para demostrar tus dotes.



▲ Es más cerrada que la anterior, así que frena con B antes de derrapar.



▲ El río. Lo superas sin problemas si frenas bien antes de pegar el salto.



▲ El problema de estos giros es que hay pared a ambos lados, y no perdona pasarse de frenada. Pisa el B y tira de freno de mano para deslizarte.



▲ Éste no viene en el contrato. El copiloto no dice ni "mu", pero cuando llega, llega, y algo vas a tener que frenar, seguro.



▲ La curva no es lo peor. Lo malo es que el terreno es un "gruyere" de baches y los giros no se pueden coger con la "sencillez" del inicio.



▲ En la misma meta hay un cambio de rasante salvaje. Tómalo con prudencia, porque ya sabes lo que pasa con estas cosas.

## **Corsica** Stage one

**8,5 km. Asfalto. Nublado. Mejor crono: 4.06.16/125 km/h.**
*Niebla, carretera estrecha, y en los bordes acantilados que no perdonan un mal giro. El recorrido empieza con una bonita complicación tras la meta, una paso a nivel sin barreras, que hay que tomar frenando. Luego viene un puente y después giros no demasiado difíciles que se ven empañados por la niebla. Empieza a tope, a ver qué tal te va; para soltar gas siempre hay tiempo.*



▲ Las vías del tren se anuncian a suficiente distancia pero nos pillan a 200 por hora. Frena mucho antes.




▲ Si nos vas tocado del salto anterior, este tirabuzón se pasa sin frenar, sólo soltando un poco.



▲ Esta curva engaña en el mapa. Si no frenas puedes irte contra las balas de paja que hay a la izquierda, y pillar a la concurrencia humana.



▲ Está bien tapada por la niebla pero es muy abierta. Déjate las ruedas con el freno de mano. Endereza y pisa a fondo.



▲ Te bastará con reducir un poco y pisar freno si te ves mal. Procura entrar pegado a la derecha, te será más fácil negociar la siguiente.



▲ La "ulti". Está peraltada a mala idea y tiene público a izquierda. Entra con freno de mano, un pelín, y aprovecha la recta que viene.

## **Corsica** Stage two

**3,3 km. Tramo especial. Asfalto. Soleado. Mejor crono: 1.40.68/118 km/h.**
*El tiempo sonríe esta vez, pero el circuito exige técnica y precisión. Un paraje precioso que transcurre entre montañas con quiebros y curvas suaves a un lado y otro. En dos casos hay que sortear muros en mitad de la carretera. La clave es salir embalado y no chocar con el primer obstáculo.*

SALIDA



◄ El primer obstáculo es fácil. Primero a la derecha, después a la izquierda, y a salir disparado para coger ventaja a los rivales.



▲ La carretera ahora serpentea en torno a las casas y calles de un pequeño pueblecito. No te asustes, pero baja las revoluciones.



▲ Curva cerrada a la izquierda con peralte maldito. Entra derrapando, pégate a la izquierda y ojo a la salida: es lo más peligroso.



▲ Empieza la combinada de rectas y curvas de vértigo. Ni aceleres a tope en las primeras ni frenes del todo en las segundas.



▲ Concéntrate y no dejes que el coche se vaya. Hay muchas curvas de éstas, pero se pasan solitas frenando un poco con el B y sin miedo.



▲ En la última parte del recorrido se repiten las curvas abiertas y peligrosas del inicio, sólo que aquí ya no hay tanto tiempo para recuperar.

## **Corsica** Stage three

**10,4 km. Asfalto. Noche. Mejor crono: 5.19.24/117 km/h.**
*Otro circuito de los de hilar fino. Buen tiempo, buena carretera y escenario encantador, pero sinuoso y a mala leche. Para empezar hay recorrido por los pueblos, que más allá de tranquilidad ofrecen dos o tres curvas del diablo. Tranquilo, usa la técnica de suelta-frena-tira de freno de mano-acelera. Después, de bajada, hay dos o tres "easies" muy engañosos porque terminan de bruces contra la montaña. No te fíes de nuevo del copiloto.*




▲ El primer giro es el más complicado, porque te va a marcar la trazada de los dos siguientes. Para empezar son un buen reto, pero se toman bien con un poco de freno B.



▲ Recuerda lo que hemos dicho en el anterior punto. Cambia que aquí llegamos embalados y la curvita es de las duras. Frena antes y entra con freno de mano.



▲ Te mostramos la última curva a izquierda para que veas por dónde hay que tomarla y más o menos a qué velocidad (un poco menos de lo que marca en pantalla).



▲ Un poco más adelante, el circuito se endulza lo suficiente como para permitirnos tomar las curvas sin tantas preocupaciones. Aquí puedes apretar pero sin pasarte.



▲ Ésta vuelve a poner los pelos de punta. Suelta gas, pisa freno y tira del de mano si es necesario. No te abras tanto como hemos hecho nosotros o te pegarás la gran torta.



▲ Sin tiempo para el relax viene enseguida otra de profesional. Va a la derecha y es menos cerrada de lo que aparece en el mapa. Mantente en el centro de la calzada.

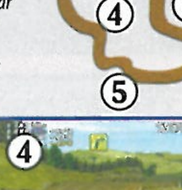


▲ Entramos en la montaña. Nada de especial si no fuera por este giro. La señal marca peligro. ¿Por qué? Porque hay que mantener derecha y no cambiar hasta ver la entrada de la curva.

## New Zealand Stage one

**3,2 km. Tramo especial. Polvo. Soleado. Mejor crono: 1.43.12/113 km/h.**

*Tierra trágame. La especial del circuito empieza fuerte. No es larga, pero te las va a hacer pasar canutas. Dominan las curvas "medium" acompañadas de cambios de rasante inesperados y peligrosísimos. La pista es ancha pero no permite concesiones. Tampoco es cuestión de abusar del freno de mano porque te vas irremisiblemente al arcén. Controla la velocidad. Para habilidosos.*






◀ El comienzo es glorioso. Cambio de rasante, curva a izquierda y sin tiempo para respirar a derecha. Frena y frena antes de entrar, no hay otra alternativa.



▲ Se suceden las curvas más peligrosas del rally. Cógelas con mesura, aunque haya pista.



▲ Nuevo ejemplo de siniestralidad en estos valles. Frena siempre antes de entrar.



▲ Continúa el espectáculo. Y repetimos la máxima de la pista: concentración.



▲ La salida del primer puente es bestial, porque el coche tiende a ir a la izquierda, y la curva es hacia la derecha con giro brusco a izquierda.



▲ Hacia el final, el circuito sigue serpenteando y sin hacer concesiones. ¿No te suena esta imagen justo al inicio del tramo?

## New Zealand Stage two

**10,6 km. Polvo. Niebla. Mejor crono: 5.37.68/113 km/h.**

*Una prueba casi más de resistencia que de velocidad en la que sólo esperas que tu coche obedezca las órdenes. El terreno continúa resbaladizo, pero esta vez la pista se abre y cierra tras un manto de tupida niebla. Las recomendaciones son permanecer muy concentrado, seguir las instrucciones del copiloto, no fiarse de las apariencias y pisar freno todas las veces que sea necesario.*

◀ SALIDA



◀ Para la primera izquierda no necesitas echar el resto, con un poco de freno basta. Tanto si acabas de empezar como si vienes de la segunda vuelta.



▲ Una recta para tomar sin miedo. Písale Harry, que estos tipos no se nos pueden ir.... Y ahora vete pensando en frenar.



▲ No te esperas una curva tan pronunciada justo después de la recta. Freno y tira del de mano. Tampoco pasa nada si te vas al arcén.



▲ Estas curvas son muy limpias. Mejor que tocar el freno B, derrapa y colócate para una buena salida.



▲ Los tramos finales tienen algunos tropezones con zonas valladas que estrechan considerablemente la pista.

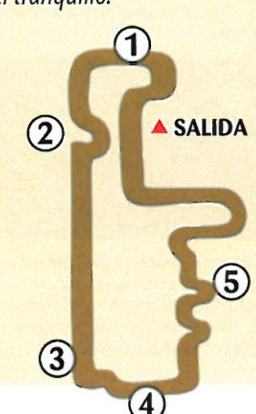


▲ Una de las últimas curvas. El interior es muy estrecho, así que baja la velocidad en la entrada y acelera en la salida.

## New Zealand Stage three

**10,3 km. Polvo. Anocheciendo (luces). Mejor crono: 5.34.64/111 km/h.**

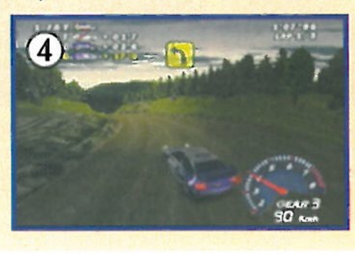
*Trazado pelín más sibilino que el anterior, aunque con todo muestra lugares para correr mucho y bien (si se tienen nervios de acero y maestría al volante). Presenta una sucesión de curvas que exigen contravolante del bueno, con mucho freno de mano, y aprenderse de memoria la salida de la curva. La recta ésa tan genial está cargada de montículos y te puede deparar lo peor. Llegas casi a 200 pero te enfrenta a un buen giro a y a otros diecisiete (por decir algo) detrás. Pese a todo, se le puede coger el tranquillo.*




▲ Derecha-izquierda rapidísima, que viene justo tras la meta. Utiliza la táctica típica de freno-derrape y podrás solventar la situación a más de 100 por hora.

▲ Esta recta falsa (más que un duro de madera) presenta dos tirabuzones casi seguidos, y ambos con protección lateral. No vayas fuerte y los pasarás fácil.

▲ La recta continúa en plena forma, sin curvas pero con algunos altibajos que pueden provocar que dejes el coche hecho una pasa, como casi hacemos nosotros. Atento a la señalización.



◀ La cosa termina en una curva a la izquierda bastante complicadita. De ésas que no se ve donde acaban. Frena bien antes de echarte encima.



◀ Hay curvas fáciles en la parte final del tramo, pese a lo que pueda parecer por el mapa. De todas formas ojo con abrirse demasiado y ten en cuenta además que todavía te quedan algunas de protección lateral.

## French Alps Stage one

**3,2 km. Tramo especial. Asfalto. Niebla. Mejor crono: 1.37.16/119 km/h.**

*Tendrás que acostumbrarte de nuevo a conducir sobre asfalto. O harás el mismo papelón que nosotros, Ya sabes la técnica. Freno B y freno C-abajo. De otra forma es imposible sortear las curvas casi en ángulo recto, una de ellas sin apenas visibilidad, que se vienen encima. Dificultad media.*






▲ Tras una recta de velocidad, giro inesperado a la izquierda. Nosotros lo hemos solventado tirando de freno de mano, y no ha ido mal.



▲ Antes de esta otra izquierda, la pista es estrecha pero rápida. Pisa a fondo y tira de freno de mano justo en el momento preciso.



▲ Va de zurdas la cosa. Antes hay una a la derecha que no te plantea mucho problema. La que viene a continuación tiene cambio de rasante.



▲ Primer giro chungo de verdad. No te esperas que salga sin arcén. Así que frena con tiempo o te tragarás los árboles del lateral.



▲ Zona con casitas, pero sólo nos da tiempo a ver el zigzagueo de la pista. Puedes contemplar el paisaje, el tirabuzón no te dará problemas.



▲ Dos buenas curvas antes de meta. Una a la izquierda y otra a derecha, cerradas y con mal perfil. Ojito con el freno, sin abusar.

## French Alps Stage two

**9,6 km. Asfalto. Nieve. Mejor crono: 4.55.56/ 117 km/h.**

*Pues pese a los copos de nieve, a la carretera estrecha, pese a los "all-a-todos-lados", hemos hecho un buen papel, hemos corrido rápido y por lo menos vamos en pódium. No es un circuito difícil. Hay unas cuantas curvas que asustan de entrada, pero se dominan bien. En algunas mano dura con el de mano, en otras sólo déjalo estar en el freno B.*






◄ Basta soltar gas y pisar un poco el freno para salir de la curva con honor. Nosotros vamos a 60 pero es fácil pasarla a más de 100 por hora.



▲ También es muy sencillita. Simplemente advertirte de que te puedes salir de la carretera si vas demasiado deprisa.



▲ Esta supercurva para celebrar la salida de una recta. Táctica: frenar con bastante antelación, y mucho, con el B.



▲ De repente todo a la derecha e ídem a la izquierda. Frena para la primera y no aceleres en la siguiente.

▲ Giro malo a la izquierda, con público en zona "caliente". Baja, pisa y utiliza el de mano, o de cabeza a los pinos.



▲ Las curvas que preceden a esta recta son retorcidas y duras. Y la recta tiene baches, así que sé prudente.

▲ Bastante más dolorosa de lo que imaginas. Quizá porque se tiende a girar antes y en realidad es más larga y difícil.



▲ La entrada en meta debe ser frenando. Negociar la curva que viene de seguido no está al alcance de cualquiera.

## French Alps Stage three

**8,9 km. Asfalto. Soleado. Mejor crono: 4.35.52/116 km/h.**

*Un circuito de mareo. Además engaña con un comienzo rápido y fácil, que después se revuelve con una saturación de voces del copiloto anunciando curvas prácticamente imposibles de tomar. Se recomienda tacto.*

SALIDA ▶



▲ Nada más salir hay una deliciosa curva a la izquierda que no te traerá problemas si sueltas gas.



◄ Justo a la salida del pequeño túnel te espera una curva a la derecha. Ve por el centro, tocando freno cuando convenga.



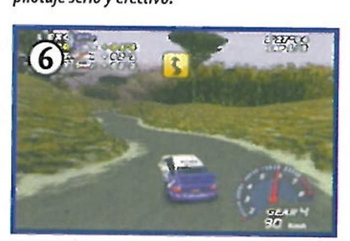
▲ Empieza la sucesión de curvas ligeras a un lado y otro. Sólo tienes que preocuparte de no meterte contra la valla.



▲ 4. Otro tanto de lo mismo para este revoltijo de curvas. Se exige máxima concentración y un pilotaje serio y efectivo.



▲ Más o menos a mitad del tramo hay un túnel bastante largo y estrecho. Lo dicho, si vas por el centro no tienes nada que temer.



▲ Hacia el final se repiten los tirabuzones. Negocia las curvas con tranquilidad, y esmérate que seguro que no has perdido tanto tiempo.

## Sweden Stage one

**8,8 km. Nieve. Sol. Mejor crono: 5.02.68/104 km/h.**

*La nieve para los esquiadores. En carretera es un engorro. Y aunque este primer test no es demasiado exigente, vas a tener que conducir con mil ojos. El tramo es rápido, sobre todo en la tercera vuelta, cuando ya seguro que dominas el contravolante sobre nieve. Lo peor llega al final, con un doble puente/doble curva muy puñeteros.*

SALIDA



▲ De cómo salgas de esta curva dependerá gran parte de tu recorrido. Lo mejor es cogerla derrapando.



▲ Ahora viene otra izquierda abierta, con garantías de salir vivo. Velocidad media y el tacto suficiente.



▲ Zona de virajes complicados. Tenemos entrada en derecha y justo después a izquierda. Frena fuerte y a ver qué pasa.



▲ Sales de una derecha fuerte, listo para coger otra. No nos ha hecho falta frenar, sólo bajar un poco la velocidad.



▲ Supercurvón a izquierdas de los que parece que no termina. Pilla una buena trazada y acelera progresivamente.



▲ Nada, una izquierda sin importancia. Se puede tomar en contravolante, con derrape y manos firmes.



▲ La zona de los puentes. Curva sin tregua acompañada de pilares. Frena mucho y tira de freno de mano en los dos puentecillos.

## Sweden Stage two

**9,8 km. Nieve. Despejado. Mejor crono: 5.30.00/110 km/h.**

*Se hace más corto que el anterior, pero es el doble de complicado. Tiene un par de curvas "negras" y un salto a mitad de recta que no te esperas. Tómatelo con mucha calma.*

SALIDA



▲ No No aparece en los carteles, pero ahí está. Frena en cuanto cruces la meta.



▲ Giro abierto a la derecha. Al menos hay una pequeña valla para seguir la trazada.



▲ A la izquierda y se abre muchísimo. Pégate al lado del conductor y sal rápido.



▲ Derecha, toda, frenando mucho y tirando de freno de mano justo cuando vayamos a encararla.



▲ Escarceos mortales. Estas curvas no son muy "picudas", pero tampoco te dejan tiempo para maniobrar adecuadamente. Ve despacio.



▲ La recta de los mil baches. El coche cojea de un lado a otro y se hace casi imposible reconducirlo. Afloja, Marcial.



▲ Un poco antes de la meta te encontrarás con un par de tirabuzones pelín escurridizos. Prueba a superarlos utilizando sólo el freno de mano.

## Sweden Stage three

**3,8 km. Tramo especial. Nieve. Tarde. Mejor crono: 2.09.764/107 km/h.**

*Ah, la última especial del circuito. Vamos a echar de menos la nieve, pero desde luego no será por el buen recuerdo que nos deja este tramo. El caso es que empieza facilito. Curvas muy abiertas, aunque muy continuadas, que soportan el freno de mano a las mil maravillas. Luego se desmelena sin importarle nuestro conocimiento del entorno. La carretera se cierra, las curvas hacen lo propio y el hielo hace su aparición cuando menos te lo esperas. Un problemón. Así que nuestro consejo es que le das caña al principio, para sacar segundos, y luego contemporices un pelín.*



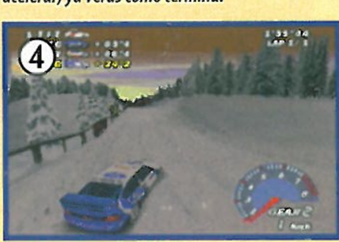
▲ Justo lo que no esperabas para empezar. Una curvita mal señalizada que te va a poner los pelos de punta. Empieza bien pero como no dejes de acelerar, ya verás cómo termina.



▲ El contravolante no nos servirá de mucho si no cuidamos la entrada a la siguiente curva, que pasa bajo uno de esos simpáticos puentecillos. Imprescindible no lanzarse hacia ellos.

▲ Derecha rápida si andamos finos con el freno de mano. Si no, en cuanto te descuides estarás encima del cartel de Infogrames. Pero no pasa nada, se choca y a seguir.



▲ La pista se estrecha mucho en esta recta falsa y no deja que respiremos. Tampoco es cuestión de bajar mucho la velocidad, pero sí de andarse con tiento.



▲ Al final vienen más desgracias. Por ejemplo esta curva con puente de marras que nos exigirá algo más que contravolante. Y eso que circulamos a buena velocidad, así que puedes permitirte el lujo de bajar de revoluciones. Te vendrá mucho mejor.




# ¡Pásatelo bomba con él!

**Déjanos mostrarte cómo llegar al final de esta prodigiosa aventura, la única capaz de rivalizar con Mario en genialidad y ... dificultad.**

NIVEL 1

# Mumbo's Mountain

En la guarida de Gruntilda, salta a las columnas verdes para conseguir tu primera pieza.

Después, atraviesa la cueva con forma de cara y los ojos rojos para llegar al primer nivel: Mumbo´s Mountain.



### Conga, el gorila



Haz que Conga golpee los interruptores del suelo con sus cocos. Permanece unos instantes sobre cada switch y luego huye para evitar que te den a ti. Con tres cocos es más que suficiente.

### Chimpy

Sube al árbol de Conga, róbale un coco y dáselo a Chimpy.




### Conga (2)

Salta a los salientes sobre Chimpy y recoge todos los huevos. Vuelve, súbete a la plataforma que está frente a Conga y dispárale tres huevos.

### Nuevos movimientos

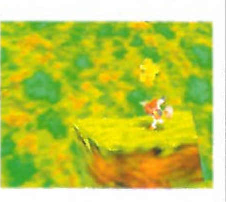
**Disparar huevos:** Cerca de Conga.
**Talón-Trote:** Junto a las ruinas.
**Carga de pico:** En el poblado.




### Ruinas

Explora con atención los alrededores de las ruinas. Esta pieza la encuentras en el centro del círculo de piedras.

### Ladera

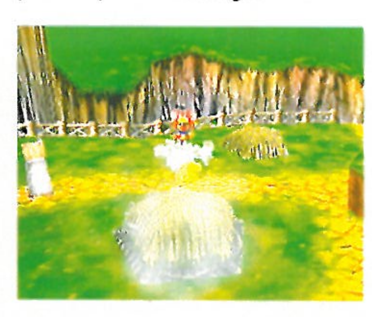


Busca en los salientes de la tupida ladera que verás muy cerca del inicio. Habrá un pieza esperándote. ¡Cógela!



### Juju, el tótem

Dispara huevos a las bocas del tótem Juju. Se desvanecerá y aparecerá una pieza de puzzle en su lugar.



### Poblado

Ve al poblado y haz una carga de pico para destruir todas las cabañas. Al reducir a pedazos la última construcción, conseguirás una pieza del puzzle.

### Dónde encontrar los Jinjos



**Azul:** Es fácil, está en una isla junto al puente.



**Verde:** Aparece al destruir las cabañas.



**Rosa:** En un montículo, cerca del inicio.



**Naranja:** En lo más alto de las ruinas.



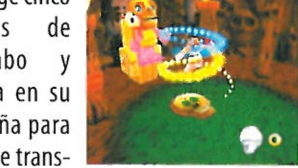
**Amarillo:** En un saliente de esta ladera.

### La calavera de Mumbo



Haz un salto hacia atrás para coger la pieza que está oculta en el ojo izquierdo de la calavera donde vive Mumbo. Sólo podrás conseguir esta pieza si antes has aprendido el movimiento especial.

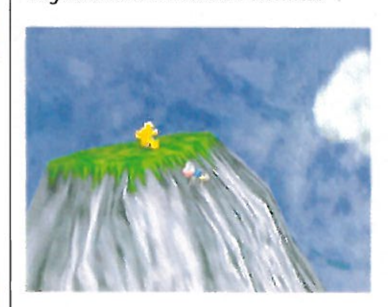
### La torre de Ticker



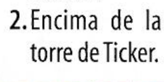
Recoge cinco fichas de Mumbo y entra en su cabaña para que te transforme en una termita.
Sólo entonces podrás subir a lo alto de la torre de Ticker para coger esta pieza.

### La guarida de Grunty

Activa el switch de Grunty en la última columna junto a Conga, para descubrir una pieza en una colina fuera del nivel. Cógela transformado en termita.



### Vidas extra





1. En una de las cabañas destruidas.
2. Encima de la torre de Ticker.

### Coge todas las notas

Toma "nota": **7 en el puente,** 6 en el lago, **9 en la subida a la torre,** 4 en la subida a las ruinas, **14 sobre las ruinas,** 21 en la ladera marrón, **18 en la verde,** 6 sobre las cabañas, **5 en las cabañas destruidas,** 4 en la cabaña de Mumbo y **6 en la torre. ¡A por ellas!**



### ¡¡TRUCOS!!

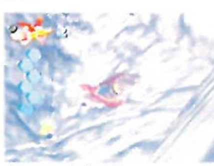
- La miel que consigues al acabar con los enemigos no desaparece hasta que mueres, así que no la cojas a menos que la necesites en ese momento.
- Si destruyes todos los segmentos de Juju menos uno, encontrarás una pieza de panal extra. Tienes que subirte al segmento que queda y saltar para cogerla.
- Mumbo guarda a menudo items en la estantería que hay en su cabaña. Salta sobre la columna que no está iluminada para alcanzarla.

## NIVEL 2
# Treasure Trove Cove

**Coloca las piezas en el puzzle de Treasure Trove Cove, sube la rampa y sumérgete en la piscina.**

Sal a través de la cara en la pared de la cueva, y entra en la habitación que tiene un cofre del tesoro. Salta dentro.

### Agua minada



Pasado Salty Hippo, cruza las cajas flotantes y sube a la piscina minada. Bucea hasta el fondo.

### Nipper



Cuando Nipper deje de pellizcar, corre y picotea sus ojos. Hazlo tres veces para derrotarle, y luego métete dentro y acaba con dos cangrejos.



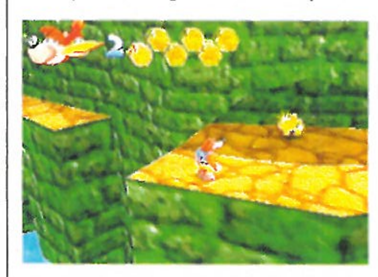
### Salty Hippo

Rompe la trampilla en la cubierta, y bucea hasta el oro. Dáselo a Blubber. Salta al agua y nada por la ventanilla abierta para coger más. Cámbiaselo a Blubber por la pieza.



### El acantilado

Recorre los salientes haciendo doble salto para conseguir una nueva pieza.



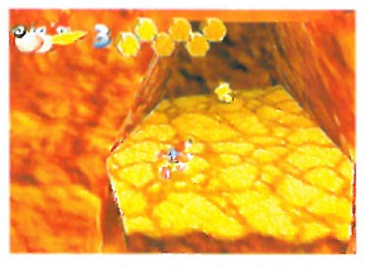
### Caza del tesoro



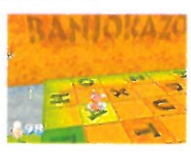
Sigue el camino verde a la roca con una X roja, haz una culada y aparecerá una flecha. Sigue las flechas y aplasta las X hasta ver el mensaje "You´ll never find me". Salta a la isla con otra X roja y aplástala.

### Cueva de los muelles

Salta por los pilares con panel de muelles, hasta la cueva donde está la pieza.



### El puzzle de baldosas



Encuentra el cubo y déjate caer desde la plataforma superior. Lánzale huevos de espaldas y se llenará el estanque para que puedas entrar en el castillo. Dentro, tienes que marcar las letras de BANJO KAZOOIE antes de que se acabe el tiempo. Mata al cangrejo y coge la pieza.

### El tesoro de Grunty



Enfrente de la cueva que lleva al faro, hay otra con un cofre que muerde. Salta dentro para conseguir la pieza. Te costará un poco, porque el cofre está hambriento.

### El faro



Vuela desde el nido de Salty Hippo a la cueva de la derecha del arco en el centro de la isla. Entra para llegar a la cima, y sigue las rampas hasta el pie del faro. Rompe la puerta y coge la pieza que está en lo alto.

### Gruntilda



Al romper el interruptor de Gruntilda, aparece la pieza en un barco hundido fuera del nivel.

## Nuevos movimientos

**Vuelo:** En el nido de Salty Hippo.
**Salto de muelles:** En el acantilado al que se llega por las columnas.



## Dónde encontrar los Jinjos



**Amarillo:** En la palmera en la cima de la isla.



**Naranja:** En el pico, cerca de la primera pieza.



**Rosa:** Junto a esta roca de la caza del tesoro.



**Verde:** En el mástil de Salty Hoppy.



**Azul:** Bajo el muelle de inicio de fase.

## Coge todas las notas



**4 en el muelle,** 12 en la escalera hacia el cofre que muerde, **3 en la piscina, pasada la primera pieza de puzzle,** 8 en las palmeras junto a Salty Hippo, **12 en el camino rocoso elevado,** 6 dentro de la concha de Nipper, **11 en las escaleras al mástil de Salty Hippo,** 8 en Salty Hippo, **4 en un cofre,** 4 en el camino a la torre, **3 sobre una de las columnas con panel de muelles,** 6 en la última plataforma de la caza del tesoro, **5 en el castillo sumergido,** 4 dentro del mismo castillo, **1 en la entrada a lo más alto de la isla,** 3 en las rampas espirales y **5 en lo alto del faro.**

## Vidas extra



1. En el borde, cerca de la primera pieza.
2. En la caja, cerca de Sharkfood island.
3. En el primer hueco del camino elevado.



## ¡¡TRUCOS!!

- Para evitar a Snacker el tiburón, haz un doble salto antes de caer en el agua y evita nadar todo el rato. Cuanto más tiempo permanezcas en el mar, más probable es que te muerda.
- Puedes hacer que Snacker se atasque si pones un obstáculo entre tú y él. Intenta nadar alrededor de objetos para que el tiburón vaya más lento.
- Usa la carga de pico para acabar con los enemigos lentos, como los cangrejos. Necesitarás utilizar ataques diferentes para cada enemigo.





NIVEL 3

# Clanker's Cavern

**Usa el panel de muelles de la rampa verde para coger la pieza. Sube por ella hasta la tubería.**

Súbete a la tubería y entra por el túnel. Déjate caer a la derecha y activa el switch para que suban otras dos tuberías. Salta al lago y entrarás directo en Clanker´s Cavern.

### Buceador



Sumérgete a la izquierda de Clanker y verás una tubería cerca de la cola. Coge aire y atraviésala tan rápido como puedas. Coge la pieza y vuelve deprisa.

### Cangrejos mutantes



Nada por el túnel que está junto a la cola de Clanker para llegar a la sala de los cangrejos. Mátalos y aparecerá una pieza.

### El ancla de Clanker



Nada hasta el extremo de la cadena del ancla, y atraviesa la llave que le mantiene preso. Hazlo tres veces y la cadena se soltará, saliendo a la superficie. Coge la pieza de su espalda.

## Nuevos movimientos

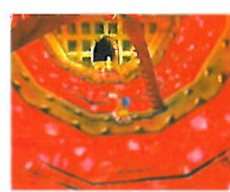
**Invulnerabilidad:** En la entrada a la habitación de las cuchillas (pieza 7).

### Respiradero

Salta sobre la plataforma que está en el agujero por el que respira Clanker. Sigue el camino con cuidado hasta la pieza. ¡Y otra en tu bolsillo!



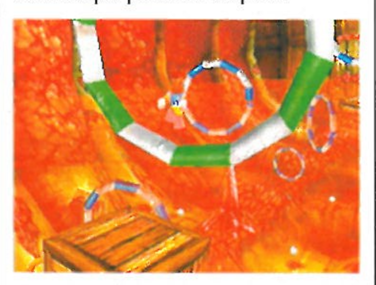
### La garganta de Clanker



Déjate caer por el respiradero de Clanker. Esquiva las cuchillas que giran para coger la pieza.

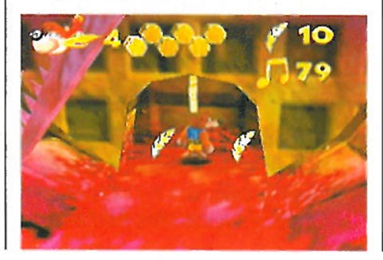
### Las entrañas de Clanker

Salta o nada a través de todos los aros, empezando por el verde, antes de que se acabe el tiempo. ¡Para lograrlo, tendrás que practicar un poco!



### No te cortes

Vuela a través del túnel sobre la zona de los aros, hasta llegar a otra sala con cuchillas. Esquívalas y al final encontrarás otra pieza.



## Dónde encontrar los Jinjos



**Azul:** Tubería submarina, a la derecha de Clanker.

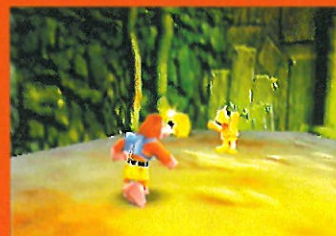


**Verde:** Al pie de la cadena del ancla.

**Rosa:** En un túnel a las entrañas de Clanker.



**Naranja:** Salta de la aleta izquierda a la plataforma. Sube, rompe la rejilla y ya es tuyo.



**Amarillo:** Sigue el camino de tuberías en la primera sala. Está tras la colmena.

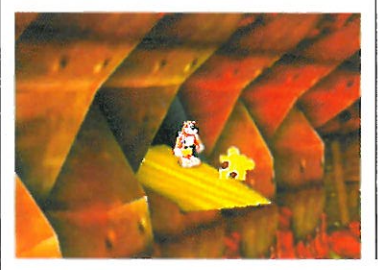
### En la cola



Súbete a la cola de Clanker y salta a la plataforma que está enfrente. Hay una pieza tras la puerta.

### Dolor de muelas

Dispara un huevo a los dientes amarillos de Clanker. En la boca hay dos piezas.



### La guarida de Grunty

Golpea el switch dentro de Clanker y se elevarán los ojos de Gruntilda. Haz una culada sobre ellos para coger la pieza.



## Vidas extra

Hay dos en este nivel.

1. Sobre el panel de muelles en la cueva de Clanker.
2. Dentro de la tubería vertical en la cueva de Clanker.

## Coge todas las notas



**8 en la tubería,** 6 en la tubería que lleva a la cueva de Clanker, **7 en la que está a su izquierda,** 8 en la sala de los cangrejos mutantes, **2 en las habitaciones elevadas,** 8 bajo la cadena del ancla, **10 en la espalda,** 4 en el camino sobre Clanker, **6 en la garganta,** 8 en la boca, **5 en el túnel de salida de sus entrañas,** 3 en otro túnel que sale también de ahí, **6 en la sala de las cuchillas,** 4 en la tubería de la pared que está a la izquierda de Clanker, **5 en una tubería que sube, también a su izquierda,** y 10 en la tubería más alta de la fase.

## ¡¡TRUCOS!!

- Usa un Rat-a-tat Rap para librarte de los enemigos que salen de las rejillas. Te ahorras dispararles huevos. También puedes utilizar esta táctica más adelante.
- Cuando nades, ponte en posición vertical y pulsa Ⓑ para dar una brazada. Si avanzas demasiado, pulsa Ⓐ para retomar el control.
- Comprueba tu nivel de aire, especialmente en la zona del ancla. Procura coger una burbuja sólo cuando te queden dos porciones de aire.

NIVEL 4
# Bubblegloop Swamp

Fuera de Clanker´s Cavern, pulsa el segundo interruptor y escala la tubería que cruza la piscina.

Pulsa el switch de la rejilla, y bucea para colocar las piezas. Regresa a la sala del desagüe y escala la colina para dar a la sala pantanosa con una estatua de Grunty. Entra en la puerta de la izquierda.

### Huevo rosa

Usa el salto de muelles para subirte al huevo, y una carga de pico para romper la primera capa. Bájate y haz un Rat-a-tat Rap para la segunda. Así, hasta que veas la pieza.



### La carrera del pantano

Haz una carga de pico sobre el switch verde con la imagen de un puzzle, y una pieza aparecerá en el camino de arriba. Tienes 45 segundos para cogerla. Ve por ella con Kazooie.



## Nuevos movimientos

**Botas-Zancos:** En la primera sala.




## Dónde encontrar los Jinjos



**Azul:** En lo alto de una caña, tras el cocodrilo.



**Verde:** Cerca del camino que está elevado.



**Rosa:** Bajo una de las islas con cabañas.



**Naranja:** Fácil, justo detrás de Tanktup.



**Amarillo:** Junto al primer puente, lo verás enseguida.

### Ranas



Ve a la isla con seis árboles talados. De cada uno salen ranas que te atacan, dos a la vez. Utiliza el Rat-a -tat Rap, y cárgatelas para coger la pieza.

### Tanktup, la tortuga



Haz una carga de pico sobre las cuatro patas de la tortuga y las esconderá en su caparazón. Por último escupirá una pieza.

### Tiptup



Entra en la boca de Tanktup para encontrar el coro de Tiptup. Aprende y repite tres secuencias de notas y colores para obtener la pieza.

### El poblado de los árboles



Haz una carga de pico en la primera cabaña. Súbete a la siguiente y continúa. La última tiene la pieza.

### El laberinto del pantano

Sube la rampa que hay junto al cocodrilo, acto seguido coge las botas y después cruza el laberinto. Ahora sólo queda que pulses el interruptor: tienes sólo 10 segundos para coger la pieza. Pero tranquilo, no es difícil.



### Croctus y compañía



Dispara un huevo en la boca del cocodrilo amarillo para que aparezca en otro lugar. Repite el proceso hasta el último, que te da la pieza.

### Mr. Vile



Busca a Mumbo en el laberinto y conviértete en minicocodrilo. Entra por la nariz del cocodrilo y gana a Mr.Vile.

### La guarida de Grunty

Activa el interruptor de Grunty en el poblado de los árboles y explotará el sombrero de su estatua en la sala del pantano.



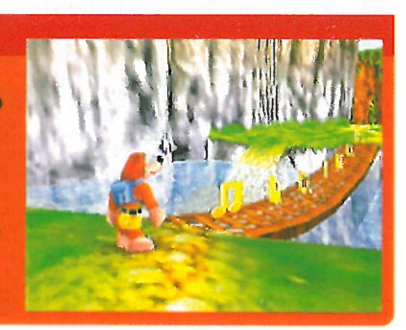
Sube las escaleras allí hasta una cámara con un caldero dorado en el centro. Rompe las puertas con ladrillos para encontrar un interruptor. Rómpelo y úsalo para entrar en el caldero. Así llegarás a la pieza.

## Vidas extra

1. Encima del huevo rosa.
2. En el pantano junto a las cabañas.
3. Gana el juego extra de Mr. Vile (3).

## Coge todas las notas

**5 en el primer puente,** 15 en los troncos flotantes, **5 junto al huevo rosa,** 20 de camino a la segunda pieza, **5 en la nariz del cocodrilo,** 5 en el pantano tras él, **4 en las patas de la tortuga,** 9 bajo las cabañas, **6 en los orificios nasales del cocodrilo,** 12 en el laberinto, **6 en la panza de la tortuga,** 5 en la cabaña rota y **3 en las cañas.**



## ¡¡TRUCOS!!

- Cuando lleves las Botas-Zancos, un tic-tac te indicará que se están gastando. En ese caso busca un terreno seco rápidamente.
- Ajusta tu vista en los caminos elevados, de forma que siempre veas lo que tienes delante. Resulta algo pesadete, pero es preferible ver hacia dónde vas que caminar todo el rato a ciegas.
- Visita de nuevo a Mr. Vile cuando tengas las zapatillas de correr. Así te será más fácil ganar el juego de las vidas extra.

NIVEL 5

# Freezeezy Peak

**Ve a la cueva del pantano donde están las Botas-Zancos y úsalas para cruzar la tubería con barro.**

Coloca las piezas del puzzle, coge las botas sobre la entrada y vuelve a la cueva del caldero. Cruza la sala de las telarañas hasta que llegues a una caverna nevada.

### A mordisco limpio



Libera las luces de Navidad, haz una carga de pico sobre los enemigos que quieren comérselas, y consigue que lleguen al árbol antes de que el tiempo se agote. Dispara tres huevos a la luz del árbol, corre al panel de vuelo junto a los regalos, y vuela 3 veces a través de la estrella. Escala el árbol.

### Muñecos bombarderos

Tras aprender la Bomba-Pico, despega y ataca a los muñecos de nieve. Apunta a las cruces rojas de sus sombreros. La pieza aparece sobre el sombrero del muñeco gigante.



## Nuevos movimientos

**Bomba-Pico:** Tras el enorme montón de regalos.



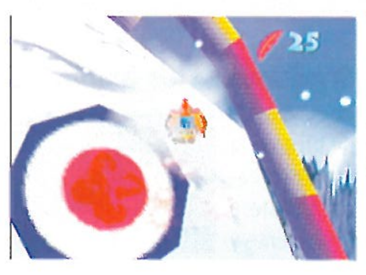
### Wozza

Vuela a la isla de Mumbo para transformarte en morsa. Luego ve a la cabaña de Wozza, que te dará una pieza de puzzle.



### Bombardeo de botones

Despega y vuela hacia el muñeco de nieve gigante. Bombardea los botones que están pintados como dianas y aparecerá la pieza entre sus pies.



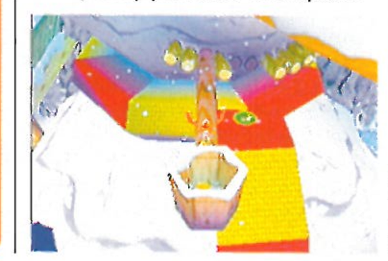
### Los regalos

Encuentra tres regalos y dáselos a los oseznos de Boggy en el iglú. El primero está en la isla, el segundo en el árbol de Navidad y el tercero en la nariz del muñeco gigante.



### La pipa

Escala o vuela hasta la cabeza del muñeco de nieve gigante y avanza con cuidado por la pipa. Al final está la pieza.

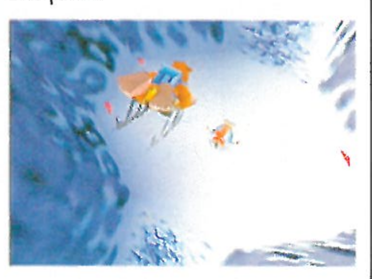


## Coge todas las notas

**9 en la primera rampa,** 4 a la vuelta, **5 en el estanque helado,** 6 sobre la cabaña, **4 sobre los regalos,** 4 en la base del muñeco gigante, **10 por sus pies,** 4 junto a la cueva de Wozza, **6 en la cabaña de Mumbo,** 9 en el estanque próximo, **19 en la bufanda del muñeco,** 12 en el árbol de Navidad, **8 sobre el sombrero del muñeco gigante.**

### Acrobacias

Sube a la cabeza del muñeco y salta al trineo. Te deslizarás, saldrás volando y aterrizarás sobre la tripa de Boggy, el oso enfermo, haciendo que expulse una pieza.



### Trineo

Conviértete en morsa, ve debajo de la primera rampa para correr contra Boggy. No te pases las puertas, y salta para ponerte en cabeza. Gánale y tendrás la pieza.

### Corre de nuevo



Vuelve cuando tengas las zapatillas de correr, y esta vez tienes que ganar a Boggy a pie.

### La guarida de Grunty



Golpea el switch de Grunty, bajo el muñeco de nieve, y se abrirá una ventana en la entrada del nivel. Cuando tengas las zapatillas, vuelve y rompe las telas de araña con huevos. Sube al segundo piso, activa el interruptor y coge las zapatillas. Corre al agujero del suelo donde aparece un panel de vuelo. Vuela a través del túnel hacia el calendario. La pieza está en una abertura en lo alto.

## Vidas extra

1. Tras el cristal azul en la cueva de Wozza.
2. En un bloque de hielo en la misma cueva.
3. Sobre la cabaña de Mumbo.

## Dónde encontrar los Jinjos




**Azul:** Sobre la escoba del muñeco de nieve.



**Verde:** Mira detrás de la cabaña nevada.



**Rosa:** En lo alto del montón de regalos.



**Naranja:** En la cabaña de Wozza.



**Amarillo:** En la cabaña de Mumbo.

## ¡¡TRUCOS!!

- Éste nivel es mucho más fácil si vuelas y te libras de los muñecos de nieve tan pronto como puedas. De lo contrario, te darán la lata constantemente.
- Para detenerte cuando te deslices, utiliza el Talon-Trote de Kazooie si es posible. Sus garras te mantendrán firme sobre el hielo.
- No te preocupes por la llave que puedes ver en la cueva de Wozza. Su utilidad se descubre al final del juego.

# NIVEL 6
# Gobi's Valley

**Ve a la sala de las telarañas y abre la puerta de las 350 notas.**

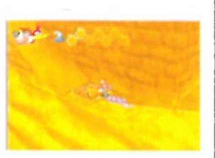
Luego vuelve a la habitación del caldero, coge las botas y cruza la arena hasta la puerta en la palmera.

### La esfinge Jinxy



Vuela a lo alto de un cactus frente a la esfinge. Dispara un huevo al agujero de su nariz, salta a otra columna y dispara otro. Se abrirá la puerta entre sus pies. Entra, súbete a la primera alfombra mágica y dispara un huevo a la esfinge cercana para que se eleve la alfombra. Sigue así hasta la pieza.

### Pirámide



Coge las zapatillas en las dunas cerca de la pirámide, y pulsa el switch de abajo. Sube al hueco sobre la pirámide y bucea para coger la pieza.

### Cada oveja con su pareja

Escala la pirámide triangular, rompe el switch de arriba y entra. Forma parejas en las baldosas y esquiva a la momia.




## Nuevos movimientos

**Zapatillas de correr:** Encuentra a Bottles encima de dos dunas.



## Dónde encontrar los Jinjos

**Azul:** En el fondo del foso.

**Verde:** En el hueco tras la pirámide de las parejas.

**Rosa:** En la alfombra mágica, dentro de Jinxy.

**Naranja:** Al final del laberinto, en un jarrón.

**Amarillo:** En una isla que hay cerca del principio.

### Vuelo divino

Despega y busca un ídolo con un hexágono en su cabeza. Atraviésalo. Aparecerá otro. Repítelo hasta ver la pieza.




### La serpiente Histup

Vuela y lánzale una bomba a la diana que está sobre la tercera pirámide. Entra rápidamente y háblale al encantador. Ahora dispara huevos traseros a la cesta que gira, hasta que aparezca la serpiente Histup. Sube por ella para conseguir la pieza.




### La tumba de Sandybutt





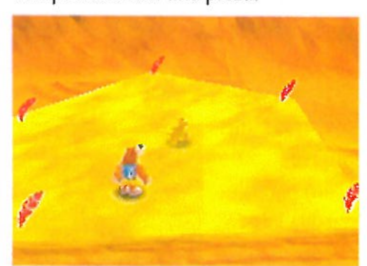
Con el foso lleno, sube a la columna y dispara tres huevos a la boca de la esfinge. La pirámide se elevará. Hazlo desde otras columnas y entra en ella. Atraviesa el laberinto. La pieza está en un cofre.

### Grabba

Sube la cuesta que está tras la pirámide escalonada para coger las zapatillas. Ve a la isla de Grabba, saltando sobre las arenas movedizas. La pieza está sobre la mano de Grabba.

### Gobi

Rompe el bloque de arena al que está encadenado Gobi, el camello. Te recompensará con una pieza.



### Regando a Trunka



Gobi descansa a la sombra de Trunka. Haz una culada sobre su espalda y escupirá agua, haciendo crecer a Trunka y dando una pieza.

### La guarida de Grunty

El interruptor está a la derecha de la salida del laberinto. Rómpelo y se abre un sarcófago en la sala del caldero de oro.



## Vidas extra



1. En la pirámide cuadrada.
3. Tras la esfinge.
3. En el laberinto de Sandybutt.

## Coge todas las notas

**5 en la primera rampa,** 6 en las zarpas de la esfinge, **8 tras ella,** 7 dentro, **7 en la tumba,** 4 en la barandilla de la tumba, **9 alrededor del foso,** 6 en el fondo, **4 en la barandilla de la pirámide triangular,** 4 sobre ella, **2 al pie de la pirámide,** 4 dentro, **2 en la rampa junto al cactus,** 4 sobre la pirámide escalonada, **4 dentro,** 11 en la zona de Grabba, **8 dentro de la pirámide de Histup** y 5 en la cueva donde se detiene la alfombra mágica.

## ¡¡TRUCOS!!

- No pierdas horas tratando de abrir la puerta en la caverna de la colina. No se abre, así que no te preocupes por ello.
- Golpea el bloque hexagonal que hay detrás de una de las pirámides, para descubrir la primera pieza de panal extra. No busques la segunda hasta que riegues a Trunka.
- Después de que Gobi riegue a Trunka, búscale en otro sitio. Si le encuentras, tendrás la segunda pieza de panal extra.

NIVEL 7

# Mad Monster Mansion

**Abre la puerta de las 450 notas en la cueva de las telarañas, nada y salta al cuadro.**

Vuelve y cruza la puerta de 350 notas. Llegas a la mansión del cementerio.

### La torre del reloj



Atraviesa las puertas de acero para llegar a la iglesia. Escala la lápida de la entrada y salta a la torre del reloj. Arriba, usa el panel de muelles para llegar a la veleta con la pieza.

### Macetas

En el cementerio que rodea la iglesia, dispara huevos traseros en las cinco macetas para tener la pieza.



### Cuidado con Napper





Napper se despierta si pisas el suelo crujiente junto a él, así que escala al tejado por la estufa y déjate caer por la chimenea. Salta de una silla a otra para coger la pieza sin molestarle.

## Dónde encontrar los Jinjos



**Azul:** En la columna de la piscina verde.



**Rosa:** En un barril del sótano.



**Naranja:** En una esquina del laberinto.



**Verde:** En el tejado de Napper.





**Amarillo:** En la cama de Napper.

### El pozo

Cerca de la casa fantasma, un camino te llevará hasta el pozo. Bucea dentro del cubo.

### El órgano de Mozand





Encuentra un reloj de sol en la piscina verde y rómpelo para abrir la puerta de la iglesia. Coge las zapatillas y entra, evitando los obstáculos. Dentro, súbete al órgano y sigue las melodías de Mozand. Completa las dos canciones y aparecerá una pieza encima de los tubos del órgano.

### La Ouija



Ve a la casa fantasma (es la que está iluminada) y rompe la puerta. A continuación súbete al vaso y deletrea la palabra BANJO KAZOOIE en el tablero de la Ouija, antes de que se agote el tiempo, y todo ello mientras esquivas al fantasma que da vueltas.

### El sótano



Rompe la puerta del sótano que está debajo de la casa de Napper. Usa la invencibilidad para acabar con los fantasmas y rompe los barriles. Encontrarás la pieza entre otros items.



## Coge todas las notas

**4 a la entrada,** 8 en el tejado de Napper, **8 en la casa,** 4 en la piscina verde, **2 en los pedales del órgano,** 4 en sus tubos, **4 en los bancos de la iglesia,** 10 en el techo, **4 en la torre del reloj,** 2 en la cabaña de Mumbo, **3 en el césped,** 4 en el tejado de la casa fantasma, **4 dentro,** 4 en el sótano, **4 alrededor del pozo,** 5 dentro, **6 en el laberinto,** 5 bajo el desagüe, 7 en la alcantarilla, **4 en la habitación del Jinjo amarillo** y 9 en otra sala de arriba.

### La tubería



Siendo calabaza, busca un agujero en el seto de la iglesia y sube por la rampa. Sigue hasta el techo de Napper y déjate caer por la tubería.

### Tira de la cadena

En el piso superior de la casa de Napper hay una ventana que lleva al baño. Entra siendo una calabaza y tira de la cadena para llegar hasta otra pieza.




### La guarida de Grunty



Cerca de lo alto del órgano hay un panel de vuelo. Vuela para llegar al interruptor de Grunty, que descubre una pieza en la estatua de la sala de las telarañas.



## Vidas extra



1. En la lámpara sobre la mesa de Napper.
2. Tras los tubos del órgano.
3. En una sala secreta tras la ventana de Banjo Kazooie, fuera de la iglesia.
4. Tras la capilla, fuera de la mansión.

## ¡¡TRUCOS!!

- La calabaza no tiene movimientos de ataque, así que rompe todas las puertas y entradas antes de transformarte.
- Rompe todas las ventanas iluminadas para encontrar habitaciones llenas de items. También puedes atravesar la vidriera de la iglesia donde aparecen Banjo y Kazooie.
- Busca una apertura del tamaño de una calabaza fuera de este nivel, que te lleva a un sitio especial. Transfórmate y llega hasta ella saltando.

NIVEL 8

# Rusty Bucket Bay

Siendo Banjo, rompe la entrada a la cueva de la capilla que está fuera de Mad Monster Mansion.

Vuelve convertido en calabaza. Dentro, transfórmate y rompe el ataúd. Activa el switch, sube la rampa de la cueva de las telarañas y entra por la abertura.

Nada hasta el muelle y rompe el bloque de Rare. Activa el switch, cruza a nado el hueco en la esquina opuesta y busca la caja frente a la colmena. Rómpela y dentro verás el puzzle de Rusty Bucket Bay.



### Toll 2

Busca la tubería "Toll 2" y dispárale dos huevos: saldrá un puente. Cruza al tejado del almacén, rompe una ventana y salta a las cajas.

### Ancla

Ve a la esquina de la verja y salta al barco. Nada por la cadena del ancla y ve al corredor. Salta sobre el interruptor del ancla y libera a Snorkel el delfín.



### Silbatos



Acaba con el salvavidas que está a la derecha para descubrir un número. Ve a los interruptores sobre el puente de mando y pita en el orden del número.

## Coge todas las notas

**4 en la rejilla de la entrada,** 4 en el almacén, **5 en el estanque del tiburón,** 3 en los residuos, **8 en el contenedor, al otro lado del muelle,** 4 en el contenedor con TNT, **4 en la sala del ancla,** 5 en la plancha del barco, **6 en la cubierta de popa,** 4 en la sala de control, **4 en las habitaciones,** 5 bajo la tubería en la plancha, **4 en la rampa de la chimenea,** 8 entre las chimeneas, **2 en las cajas rojas del puente,** 3 en la cabina del capitán, **4 en el puente de mando,** 5 en la cocina, **6 en las grúas** y 12 en la sala de máquinas.

### La jaula



Ve al muelle y escala la primera grúa. Pulsa el botón UP para elevar la jaula que encierra la pieza. Corre alrededor de la grúa, sube la escalera y avanza por el brazo. Déjate caer y coge la pieza.

### Chimeneas



Usa rampas y pasarelas para subir a las chimeneas. Hay una pieza en lo alto de la primera.

### Sala de máquinas



Ve por la tubería de la parte trasera para llegar a una sala con interruptor. Actívalo para ralentizar las cuchillas. Rompe la puerta en la base de la chimenea y baja. Cruza las cuchillas para alcanzar la pieza.

### Las hélices

La sala de máquinas tiene dos switches de las hélices. Actívalos para pararlas. Tienes 65 segundos para coger la pieza. ¡¡No vuelvas por las cuchillas!!



### Boss Boom Box



Escala la pila de cajas en la parte trasera del barco. Salta a la que cuelga y luego escala por el cable hasta una segunda caja. Cruza, luego baja y presiona el botón DOWN para que caiga. Regresa y déjate caer para enfrentarte a Boss Boom Box. Destrúyele con buenas culadas.

### La cabina del capitán



Ve al lado de estribor en la proa y encuentra una portilla rompible. Entra en la cabina del capitán y rompe la puerta bajo la pieza. Mata al gusano y salta para cogerla.

### La guarida de Grunty

Salta a la caja colgada y escala hasta el extremo de la grúa. Haz un doble salto para llegar al switch de Grunty. Éste descubrirá una pieza en una habitación sumergida con una mina. Está en la entrada al nivel.



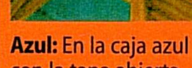


## Vidas extra

1. Bajo la ventana rota, al lado de la piscina con tiburones.
2. En la sala de máquinas.
3. En una de las cajas cerca de las grúas (destruye todas las cajas de TNT).

## Dónde encontrar los Jinjos





**Azul:** En la caja azul con la tapa abierta.



**Verde:** En las aguas radioactivas.



**Rosa:** Bajo la rejilla que está cerca de la salida.





**Naranja:** Pasado el puente del "Toll 8".



**Amarillo:** En la boya del tiburón.

## ¡¡TRUCOS!!

- Acumula plumas doradas antes de ocuparte de Boss Boom Box. Puedes derrotarle a él y a sus esbirros en segundos, usando la invulnerabilidad.
- Trata de romper todas las portillas, algunas revelan habitaciones llenas de items. La cabina del capitán está detrás de una de ellas.
- Al final de este nivel tienes otra oportunidad de encontrarte a Cheato. Encuentra la pieza en la guarida de Gruntilda y le verás cerca.

NIVEL 9

# Click Clock Wood

Encuentra la habitación del bosque. Después salta a las hojas para alcanzar la puerta de las 765 hojas. Y por fin ve a la derecha y golpea el switch.

Baja, atraviesa el agujero escondido en la hierba hasta un caldero que lleva a un estanque. Nada, abre el nivel y ve a lo alto de la colina en el bosque.

## La abeja

En primavera, Mumbo te convierte en abeja. Vuela a lo alto del árbol.



## La piedra de Gnawty

Ve al verano y rompe una piedra con una culada. Después ve al otoño, nada dentro de la casa de Gnawty y coge la pieza.



## Flor

En primavera, dispara cinco huevos traseros en esta zona para que crezca una flor. En verano y otoño, salta sobre el camello Gobi para regarla hasta que florezca. Sube al nido de abejas y déjate caer en la flor.



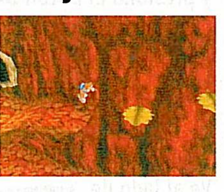
## Eyrie

En primavera, sube al árbol del nido con un huevo gigante. Rómpelo con una carga de pico para liberar al águila Eyrie. En verano, recoge cinco orugas y dáselas. En otoño, coge 10. Y en invierno, vete al nido. Eyrie echará a volar dejando una pieza allí.



## El salto de la hoja

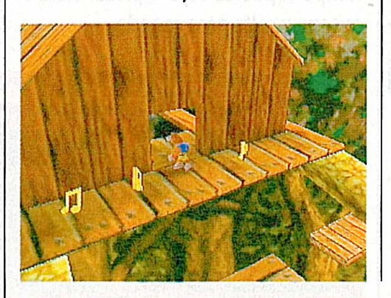
Entra en el otoño y sube al árbol usando las hojas como plataforma.



En la última de todas encontrarás una pieza y alegrón al canto.

## La casa del árbol

En verano, sube a esta casa y salta por los tablones rotos para alcanzar la pieza.



## Dónde encontrar los Jinjos



**Azul:** En la cabaña de Mumbo (invierno).



**Rosa:** En la colmena (primavera).



**Naranja:** En el montón de hojas (otoño).



**Verde:** En la planta, junto a la copa del árbol (primavera).



**Amarillo:** En la hierba al inicio (verano).

## Nabnut

En otoño, sube al árbol de Nabnut. Cuatro de las seis bellotas que necesitas están en plataformas fuera de su casa. También las puedes encontrar dentro, y si buscas bien, hasta en un estanque bajo la ventana.

## Nido de abejas

En verano, ve al nido de abejas y rompe la trampilla de arriba. Ve a por la pieza y cuando salgan las abejas, usa tu invencibilidad y deja que te piquen. Al rato se rinden, y puedes coger la pieza.



## Copas de los árboles

En otoño, sigue desde el nido de Eyrie saltando las plataformas de madera hasta una puerta. Rómpela y atraviesa la sala con tentáculos para coger la pieza.



## Guarida Grunty

Vuela al interruptor de Grunty en invierno. Rómpelo y aparecerá una pieza en lo alto del árbol que hay fuera del nivel. Entonces conviértete en abeja, sal y vuela hasta ella. La pieza se descubrirá enseguida.



## Coge todas las notas

**PRIMAVERA**
**4 fuera,** 12 en las raíces del árbol, **4 alrededor de la flor.**
**VERANO**
**2 en las hojas del inicio,** 2 en la rampa de Gnawty, **3 por la colmena,** 4 en la casa del árbol, **5 por la casa Nabnut.**
**OTOÑO**
**3 en la planta a la izquierda de la salida,** 2 en la casa de Gnawty, **5 junto a la flor,** 4 en la cabaña de Mumbo **3 en la planta junto a la orilla,** 15 alrededor del tronco, **1 sobre la raíz mayor,** 4 en la colmena, **3 en casa de Nabnut** y 8 por el nido de Eyrie.
**INVIERNO**
**4 en la rama en Y,** 4 en la plataforma del muñeco de nieve junto a la casa de Nabnut, **4 en las escaleras que hay después** y 4 sobre la casa del árbol.
¡Nada, a por ellas!

## Vidas extra

1. En el árbol talado en el agua (prim.).
2. En la sala de los tentáculos (primavera, verano).
3. En la hierba alta junto a la flor (verano).
4. En la casa del árbol (verano).
5. En la planta cercana (otoño).

## ¡¡TRUCOS!!

- Haz un Rat-a-Tat Rap para librarte de los pájaros que salen de los agujeros, pero es mejor disparar huevos a los que hay después de la casa de Nabnut.
- Cuando estés alimentando a Eyrie, recuerda que las orugas siempre aparecen en el mismo lugar. La mayoría están en verano.
- Pasar por los caminos estrechos es difícil. No te precipites y ajusta la cámara para ver mejor por dónde vas.

# Furnace Fun

**Ve a la habitación del bosque y sube por las hojas.**

Abre la puerta de 765 notas y cruza el túnel verde. Colócate en la plataforma de transporte para salir al tablero de juego.

### Rescatando a Tooty

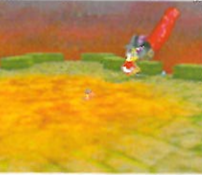
Necesitas todas las pistas de Brentilda, y cargarte de huevos y plumas doradas, antes de que empiece el juego. Consigue el joker de Banjo Kazooie para poder saltarte dos de los desafíos.



### El verdadero final

Sube a la torre a la que escapa Grunty. Abre las puertas musicales para llenarte de plumas y huevos. El cuadro te dobla la energía, y el caldero te catapulta al tejado.

**1. En picado**



Salta cuando Grunty descienda. Dispárale 5 huevos cuando su escoba se choque. Y defiéndete de sus hechizos con la invencibilidad.




**2. Las almenas**

Grunty te está atacando con mala idea desde cerca de la torre. Síguela y permanece detrás de la almena más cercana hasta que dispare 4 bolas de fuego. En ese momento tienes que saltar, dispararle 3 huevos que le impacten en la carota y repetir tantas veces como sea necesario.

**3. La escoba**

Despega, lanza 4 bombas y aterriza al ver el escudo.




**4. La venganza**

Dispara un huevo a los Jinjos. Repite y atacarán a Grunty.




**5. Jinjonator**

Dispara dos veces a los 4 agujeros de Jinjonator.




### El último desafío

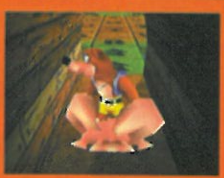
¡Guau! Qué juego más alucinante. Has acabado Banjo-Kazooie, pero ahora hay un nuevo desafío. **Termina en menos de 10 horas, con 100 piezas, 900 notas y las piezas de panal extra.** ¡Fácil!

### Los últimos trucos










El primer requisito para poner en marcha estos trucos es que tengas la pieza del puzzle que hay en el castillo de arena de Treasure Trove Cove. Después tienes que ir a casa de Banjo y colocarte delante de la chimenea, frente al cuadro de Bottles. Pulsa el botón C-arriba para poner la cámara subjetiva, y el topo te retará a completar un puzzle en un tiempo límite. Si lo consigues, tienes que ir al castillo de arena de Treasure Trove Cove, e introducir cada una de estas claves letra a letra con una culada:

- **BOTTLEBONUSONE:** Banjo es un cabezón.
- **BOTTLEBONUSTWO:** Manos y pies grandes.
- **BOTTLEBONUSTHREE:** Kazooie es el más grande.
- **BOTTLEBONUSFOUR:** Banjo en plan salchicha.
- **BOTTLEBONUSFIVE:** Salchicha con pies y manos grandes.
- **BIGBOTTLESBONUS:** Cariño, he agrandado a los niños.
- **WISHYWASHYBANJO:** El mejor, los convierte en lavadora.

Segundo modelo. Llega Treasure Trove Cove sin transformarte dentro de la cabaña de Mumbo, coge la pieza del puzzle que hay en el castillo de arena, deletrea la palabra CHEAT en las baldosas del suelo, y a continuación escribe estas claves:

- **BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS:** Huevos ilimitados.
- **NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY:** Plumas rojas infinitas.
- **DONTBEAMUMBOGOSEEMUMBO:** 99 items de Mumbo.
- **GIVETHEBEARLOTSOFAIR:** Bucea sin ahogarte.



**¡¡TRUCOS!!**

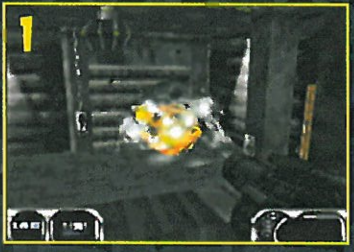
- Almacena tantas vidas como puedas para el enfrentamiento final. Recoge tres vidas en el tablero y caéte desde las escaleras. Vuelve a empezar, recoge las vidas y repite.
- Todavía nos queda alguna clave en el tintero. Por ejemplo, LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS, para obtener vidas extra fácilmente, o AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO, para obtener plumas doradas infinitas. Si quieres anular todos los efectos, "pincha" NOBONUS.

# DUKE NUKEM 64

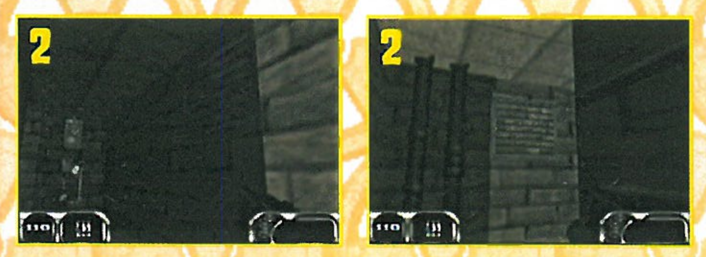
**Conectad la consola y preparaos para una buena sesión de emociones fuertes. Porque os hemos preparado una guía del juego más cañero, en la que descubrimos todos los niveles secretos, y además os contamos cómo cascar a los jefes finales.**

## LOS NIVELES SECRETOS

### NIVEL Secreto: Duke Burger




*Elimina la torreta y dispara desde donde estás a las bombonas de gas para crear una salida. O fabrícala tu mismo con una granada o una Pipe Bomb. Recoge todos los items, sal a la calle y entra por el agujero abierto también en el edificio de enfrente.*



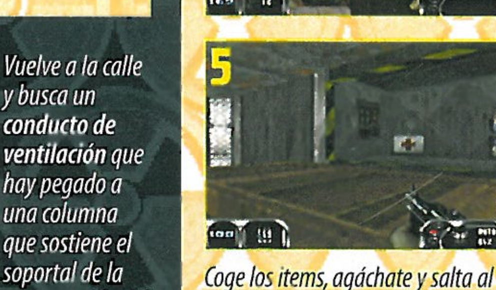

*Acaba con los **aliens** que deambulan tras los paneles y luego examina el entorno. En la pared del fondo y en el muro de la izquierda encontrarás sendos **conductos de ventilación** a los que debes entrar. El primero contiene algunas balas y el segundo te conducirá a la calle principal donde está el **restaurante**, tu objetivo principal. No olvides subir por las escaleras que hay a la izquierda para coger la **Shotgun**. ¡Ahora dales caña a esos cerdos!*




*Conforme **sales por el conducto de ventilación,** ve a la izquierda hasta que llegues a la primera calle a la izquierda, que es un callejón sin salida. Ahí encontrarás a una **Babe** que espera impaciente ser rescatada. **Aprovecha que no hay enemigos para mirar por las cámaras.***




*Vuelve a la calle y busca un **conducto de ventilación** que hay pegado a una columna que sostiene el soportal de la prolongación del **tejado de la hamburguesería**. Salta sobre él y luego salta de nuevo hacia arriba y adelante para penetrar en el edificio. Simple cuestión de agilidad.*




*Coge los items, agáchate y salta al **interior de la cocina**. Entra por el corredor que no está cerrado por la barrera de fuerza y avanza. En la mesa de la oficina que hay torciendo la esquina de la izquierda encontrarás la **Red Access Card**, y sobre la caja cercana a la entrada unas **Night Vision Goggles**. Activa el **interruptor** que hay en la **esquina inferior izquierda del escritorio** y salta sobre las cajas que hay enfrente de la mesa para encontrar una **zona secreta** con más items.*









*Vuelve a la cocina, **desactiva la barrera de fuerza** con el interruptor y entra en el **lavabo de hombres**. Vuela el panel que tapa la entrada al conducto de aire y entra por él. Coge el **Medkit** a la derecha de los ventiladores y luego toma el otro pasaje (izq.) al **restaurante.***

COMIENZO SS PB MK SM PC A DD BABE PB PM RAC SG NVG DD PB PC SS SM GL PB SALIDA

| | |
|---|---|
| SS | Shotgun Shells |
| PB | Pipe Bomb |
| MK | Pistol Clip |
| SM | Submachine Guns |
| A | Armor |
| SG | Shotgun |
| RAC | Red Access Card |
| DD | Dum Dums |
| NVG | Red Access Card |
| GL | Grenade Launcher |
| PM | Portable Medkit |




*Utiliza la* ***Tarjeta Roja*** *para abrir la puerta correspondiente y salta a la* ***cinta transportadora de alimentos****. Corre por encima de ella y gira a la derecha al final de la primera sección. Avanza y* ***no olvides entrar en la pequeña habitación que hay a tu izquierda; coge las balas*** *y continúa hasta el final de la cinta transportadora. Ahora gira a la izquierda y salta. En la pared de la derecha hay un* ***interruptor de la luz que en realidad tiene truco: hace girar la pared*** *(por cierto, ten cuidado al pasar, ya que puedes acabar aplastado). Dentro encontrarás otra* ***Babe y un Grenade Launcher****. Sólo queda salir,* ***pulsando el interruptor de la izquierda que está según miras a la puerta.***

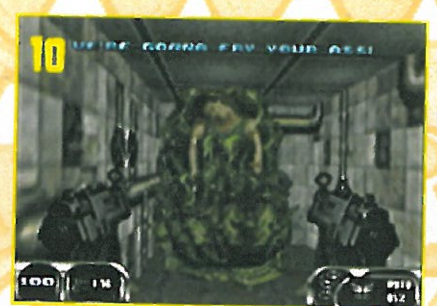



*Sigue el pasillo de la derecha y llegarás al* ***matadero****, una sala amplia con cámaras a los lados y columnas en medio (el olor es terrible aquí dentro). Según miras al graffitti que hay en la pared del fondo, la segunda cámara a la derecha esconde (aunque no lo parezca) una puerta secreta en cuyo interior hay algunas* ***Pipe Bombs. Dispara al cadáver y pulsa en la pared para acceder al interior.***



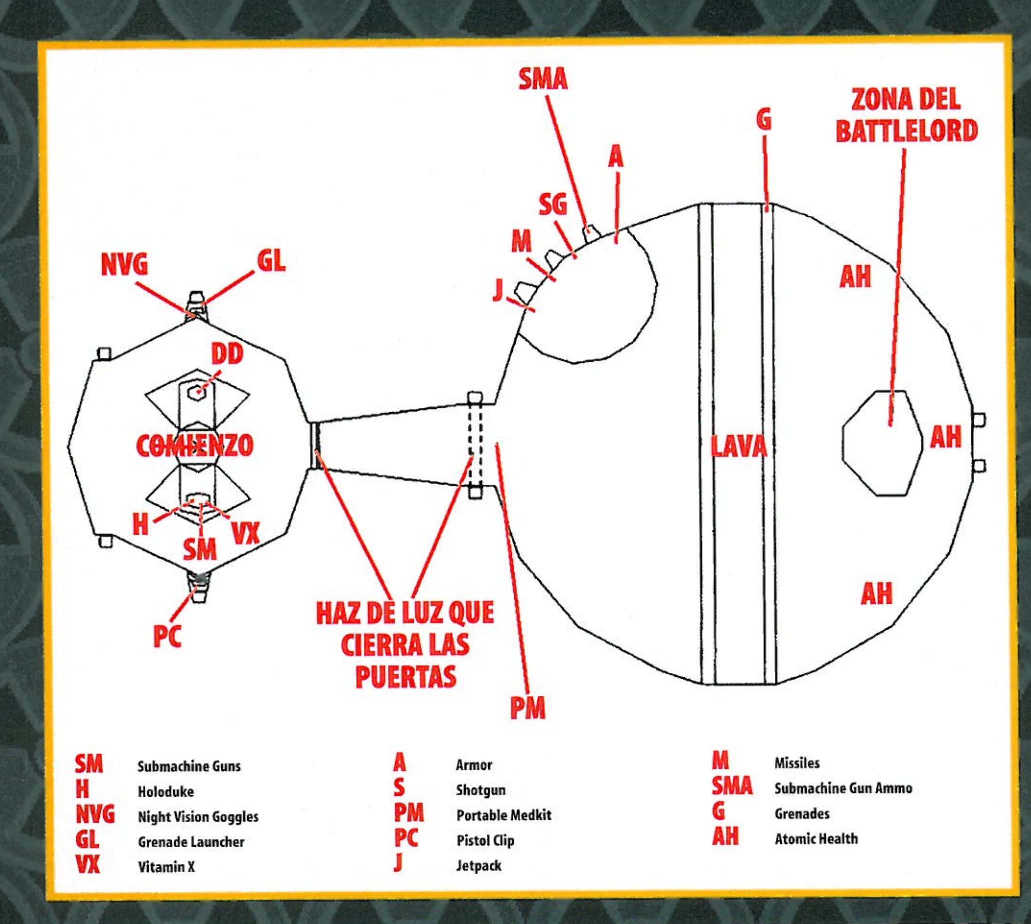

*Según sales de la zona secreta, dirige tus pasos hacia la derecha y sigue el pasillo hasta que alcances otra oficina. Detrás de la mesa hay un interruptor que abre la puerta donde se encuentra la* ***salida del nivel****, que está junto a la entrada a la oficina. Cuando te introduzcas en la oficina verás como* ***explota una doble puerta que hay en un lateral****. Ten cuidado porque tras ella hay una* ***manada de peligrosos cerdos que no dudarán en despellejarte****. De todas formas no hay otra salida para alcanzar la calle principal, así que traga Duke.*




*Entra por la puerta que has abierto con el interruptor y continúa hacia la derecha. Ten cuidado mientras avanzas hasta la salida del nivel: cuando estés a punto de alcanzarla se* ***alzarán dos paneles*** *de los que saldrán varios cerdos con aviesas intenciones. Mata a los que puedas si quieres, pero no podrás evitar que te* ***cojan prisionero****. Si eres lo suficientemente rápido podrás* ***rescatar a una última Babe*** *que hay en el panel de la derecha, justo antes de* ***caer inconsciente.***

# NIVEL 7: Jefe final Battlelord







### ÁRMATE DE VALOR...

Da una **vuelta completa a la sala corriendo alrededor de la plataforma** donde comienzas y lograrás que se abran sendos **nichos en las paredes que contienen un Grenade Launcher, unas Night Vision Goggles y munición para la pistola.**




### ...Y DE ALGO MÁS

La maniobra anterior ha servido para **activar dos pequeños soportes en la plataforma central**, así que vuelve donde comenzaste el nivel y salta de una columna a otra hasta que **cojas los items que hay en la parte superior de ambos lados.**




### VIGILA DONDE PISAS

Abre la **puerta verde** con el interruptor que hay junto a ella. Avanza despacio y **párate unos pasos antes del umbral de la siguiente habitación.** ¿No ves un tenue brillo en el suelo? No pises encima de él o **la puerta verde se cerrará** y quedarás bloqueado. Salta por encima o usa el Jet Pack.







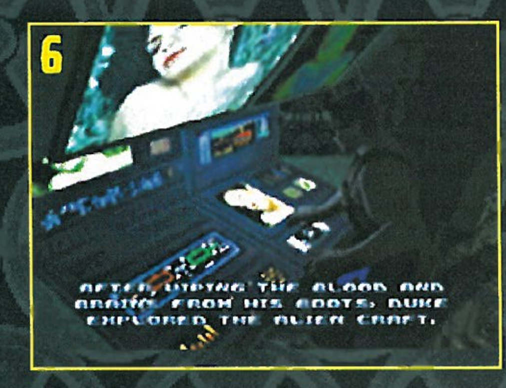
### SACA VENTAJA DEL TERRENO

Como puedes ver por el mapa, **estás en una gran sala circular**. Si quieres sobrevivir tendrás que estudiar bien el terreno. En el medio hay una **trinchera llena de lava** con la que debes tener cuidado: **quema.** Puedes utilizarla para cubrirte detrás de ella en cualquiera de los dos lados. En la parte posterior de la habitación hay **tres Atomic Health** que deberías dosificar adecuadamente y que te ayudarán a resistir los brutales ataques del monstruo. Por último, a mano izquierda según entras a la sala hay una **plataforma llena de items** a la que puedes llegar si saltas desde el borde de la trinchera de lava.




### Y AHORA... ¡A POR ÉL!

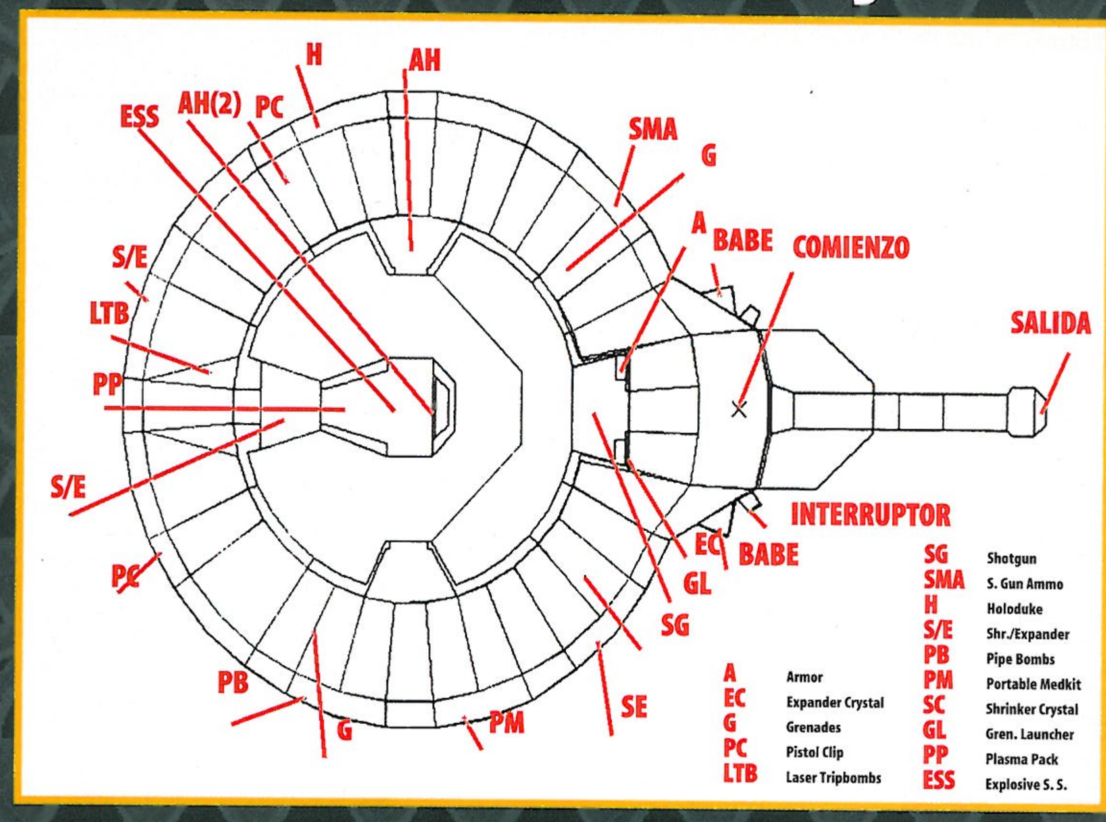
Si cogiste el **Missile Launcher**, este es el momento adecuado para usarlo. **Utiliza el Jet Pack para atacarle en círculos desde el aire con la Submachine Gun.** Cárgala y **no dejes que te arrincone** o se acabó el viaje.




### ¿EL FINAL?

¿Ya le has demostrado quién es el Rey a ese engendro? Bien, no esperaba menos de ti. Pero no pienses que esto se ha acabado, Duke. Aún te queda un largo camino por recorrer hasta... ¿qué tal la Luna? ¿Y allí también hay niveles secretos? Pues todos estos...

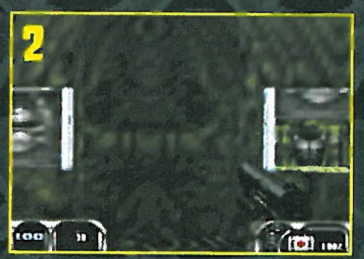
# NIVEL Secreto: Lunatic Fringe



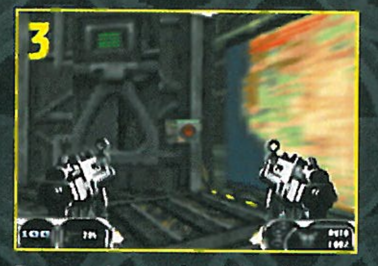




Este nivel secreto no tiene nada que ver con el divertido Burger del principio. Por si no fuera poco con todos los Enforcers, Assault Captains y demás, hay una **extraña ilusión óptica** inducida por la avanzada tecnología alienígena que hará que **tu mente se embote** en menos que canta un Battlelord. Lo primero que debes hacer es **rescatar a las dos Babes** que tienes en las **jaulas** de los lados. Y no dejes de disparar, porque **este nivel está superpoblado.**




Continúa por el **reborde de tu izquierda** pero no olvides **registrar los dos paneles grises** que hay justo debajo de la zona del comienzo. Ahora que has dado la vuelta puedes ver que hay otro panel, pero éste parece tener **grabado una especie de mapa de los Estados Unidos.**




Regresa a la zona de salida y dispara con la pistola a los **dos interruptores dentro de los nichos en la pared.** Ahora ve al **mapa de Estados Unidos** y realiza la misma operación en los otros dos nichos cercanos. Rescata a las dos Babes y prepárate para **entrar en la estructura.**




Utiliza tu posición elevada para **freír al Battlelord** que encontrarás aquí, aunque al principio te será un pelín complicado encontrar el ángulo de disparo. También te las verás con algunos **Enforcers y Assault Captains,** así que emplea la misma táctica de antes: utiliza las **Dum Dums, los Missiles y la Submachine Guns** para acabar con ellos.

Ten cuidado, porque puede haber otro Battlelord fuera esperándote (o puede que no). ¿Todo listo? **Ahora que no tienes más enemigos, recolecta el resto de los items de la estructura interior.** Hazte con el **Grenade Launcher** y desde esa cornisa salta a la columna central por la parte de donde sale un **brillo verde fosforescente.** Aquí te esperan algunos **Plasma Packs y Explosive Shotgun Shells.** Hay **dos Atomic Health detrás de ti** y un saliente más abajo que tiene un **Shrinker/Expander.** Otro **agujero en el muro exterior contiene una Atomic Health.**



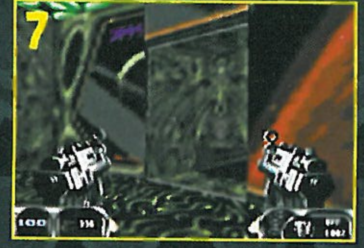

Es hora de salir de aquí, pero ¿cómo? **Regresa al panel con el mapa de los Estados Unidos** y desde ahí vuelve a **entrar a la estructura central.** En el muro de la derecha hay un **interruptor en forma de mano alienígena** que debes pulsar. Ahora es el momento de poner a prueba tu resistencia mental, porque sinceramente **éste es uno de los puzzles más difíciles del juego.** Mira por la ventana más cercana y verás que ya no está el panel con los Estados Unidos, sino el del principio. Pero además está abierto y de él sale un rayo reductor. Aún a riesgo de quedar totalmente desorientado, mira ahora por la abertura que hay entre las dos ventanas y verás el panel con el mapa de Estados Unidos, tal como debería ser. ¿Qué está ocurriendo? **Salta hacia fuera por cualquiera de las dos ventanas, pero no salgas por la abertura central** o nunca podrás alcanzar la salida.





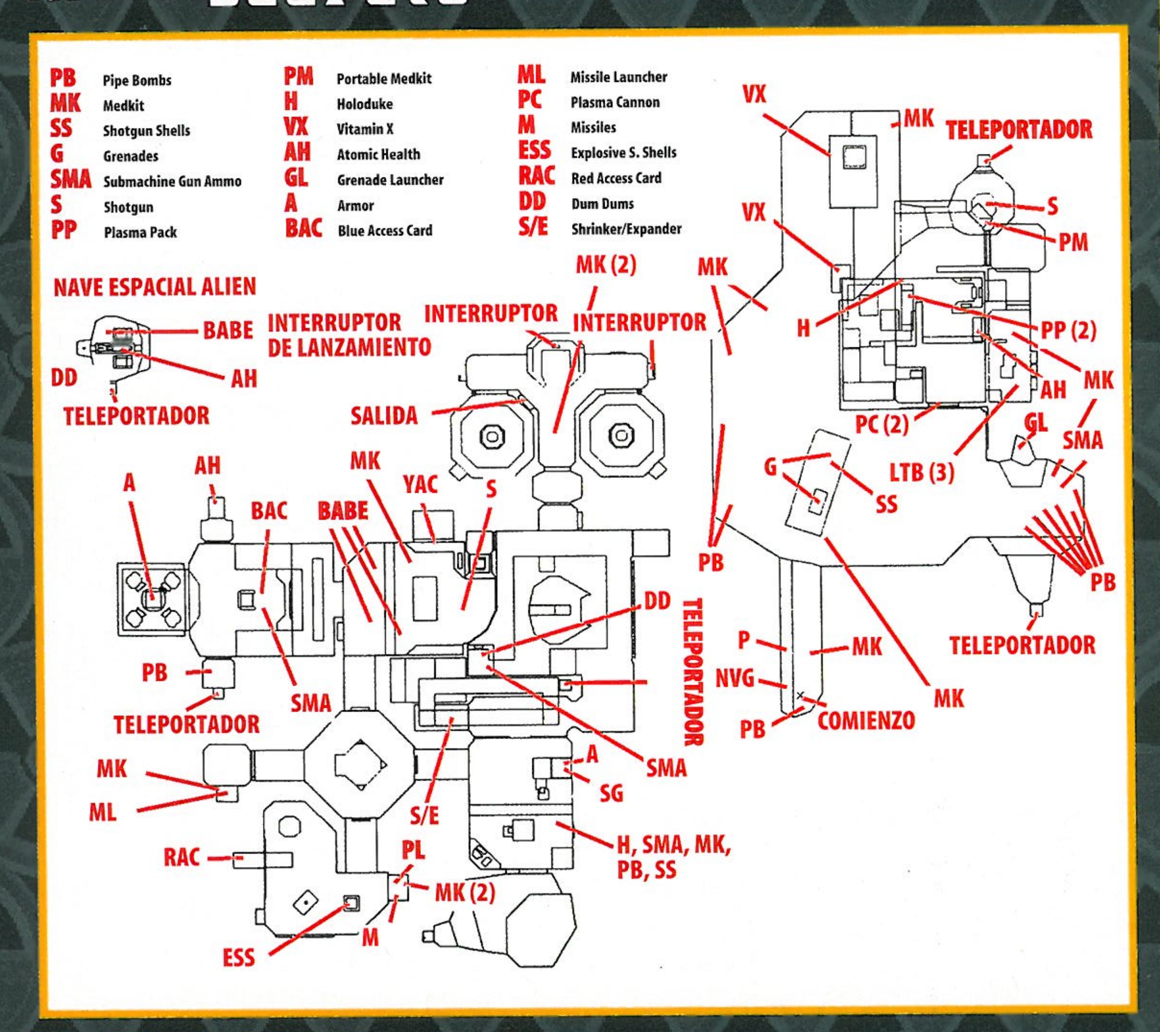


**Ahora no hay marcha atrás.** Si has olvidado algo, es el momento de cogerlo. Estos niveles secretos están entre otras cosas para que consigas reforzar tu armamento de cara a las siguientes misiones, así que **da un pequeño repaso** (lo más probable es que te **enfrentes a algún Battlelord que antes evitaste).**




¿Ya has acabado el repaso? Pues colócate **frente al rayo reductor** que sale del panel y **espera a que te alcance de lleno.** Entonces **entra por la pequeña abertura** que tienes justo enfrente y cuando recuperes tu tamaño normal, **golpea el símbolo de salida para escapar de este nivel infernal.**

# NIVEL Secreto: Area 51






Comienzas en un oscuro túnel situado sobre un cañón. Antes de bajar, **acaba con las motos voladoras.** Coge las Pipe Bombs que hay en el pasadizo oscuro situado detrás tuyo, y lanza unas cuantas abajo. Ahora ya puedes bajar y dirigirte al **conducto de aire acondicionado que hay enfrente. Rompe la tapa** y desciende por él.



Rompe el ventilador que tienes enfrente y coge la Armor. Para salir de aquí, pulsa el **interruptor en una de las columnas.** Entra en la **sala de control, coge la BAC y usa el Jetpack** para volar por el **hueco del ascensor** del que han salido los Enforcers. Encontrarás varias Atomic Health. Baja, cruza la habitación y entra en el teleportador. Líbrate de los Assault Captains que te esperan y entra en el **Area 51.**





**Activa el botón del muro** que hay en el recodo y **pulsa en el ordenador** que hay en el otro extremo. Ve corriendo a la esquina superior de la puerta donde están los tres botones, encontrarás un **Medkit.** Entra por la puerta de en medio y explora todas las habitaciones. **Tras el Holoduke hay un panel secreto con Vitamin X.** Vuelve a la habitación donde hay un ascensor y **baja por el hueco con el Jetpack.** Pasa el ascensor maniobrando y al llegar al fondo coge el **Missile Launcher** y sal. Usa el ascensor que verás más adelante y **activa el switch "1".** Entra por la puerta correspondiente, colócate sobre el pedestal y sal corriendo para **coger la RAC antes de que se cierre la trampilla.** Sal y vuelve a los interruptores.



Activa el **interruptor "2"** y entra por la puerta del mismo número. Dispara una **Pipe Bomb** en la parte de atrás de la habitación - a la derecha - y se abrirá un agujero hacia un teleportador. Entra en él, cruza el puente y coge el **Grenade Launcher.** Regresa por el teleportador. Pulsa en el ordenador y se abrirá una de las cajas con **Armor y un Scuba Gear.** Baja por la rampa, colócate sobre las rayas amarillas y llegarás a la entrada de una nave. Pulsa el switch junto a la puerta: se activará un teleportador. Búscalo, entra en él, coge las AH y vuelve a entrar. Sube por las escaleras de la izquierda y activa el switch. Se alzará una pantalla.

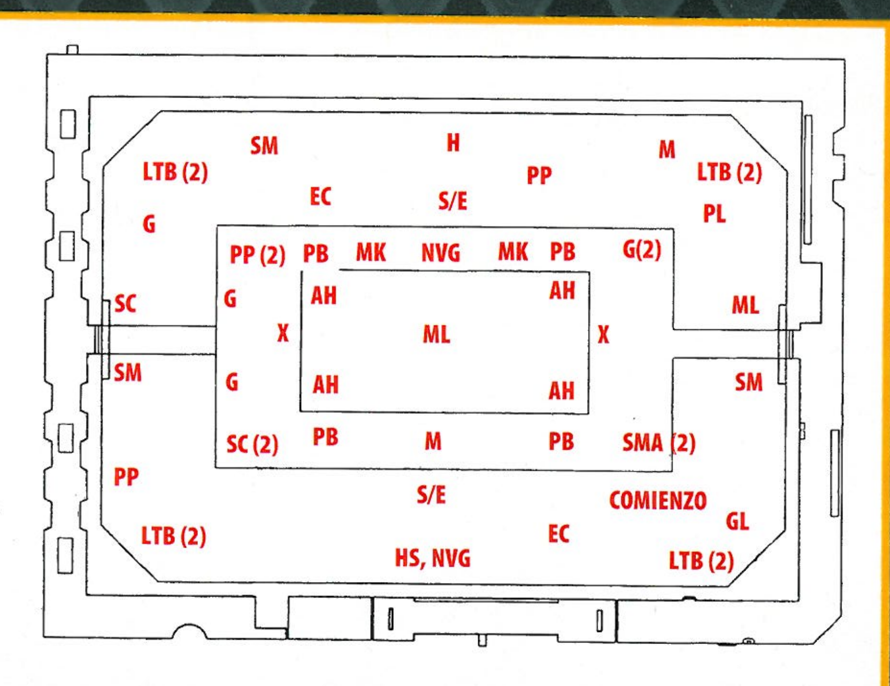


Entra en el teleportador que hay tras la puerta y párate un momento a examinar la habitación. **Memoriza las dos secuencias de puntos rojos** que hay en el panel donde pone **LAUNCH CODE** (lo necesitarás más tarde). La primera secuencia es: **1, 2 y 4.** La segunda es **3 y 4.** Pulsa el interruptor que hay al lado del panel para hacer que se **ponga verde y coge la Yellow Access Card de paso.** Rescata a las Babes tras librarte de un Enforcer y un Assault Commander. Regresa por el teleportador y **abre la puerta amarilla.** Ahora cuidado: **tras la puerta te espera un Battlelord sin casi espacio para maniobrar al combatirlo.** Cuando hayas terminado con él, sitúate en el **centro de control de lanzamientos** que hay delante.



Mueve el **interruptor multi-posición** varias veces y se alzarán **dos series de cuatro interruptores.** En la primera, pulsa **1, 2 y 4** (de izquierda a derecha); en la segunda, **3 y 4.** Activa los dos interruptores que aparecerán a ambos lados de la habitación. **La salida está junto al centro de control.**

# Último nivel del juego: Stadium






No te vamos a engañar: que hayas llegado hasta aquí tiene mucho mérito, pero ahora te vas a tener que **enfrentar con el jefe supremo de las fuerzas alienígenas. Un hueso duro de roer cuyos ataques son proporcionales a su desmesurado tamaño.** Si no has utilizado trucos hasta ahora... bien, es el momento de hacerlo.



El superalienígena tiene tres ataques: el primero lo efectúa al **abrir su boca**, momento en que te **lanzará unos pinchos muy desagradables**. Cuando te coloques a cierta distancia te lanzará **peligrosos proyectiles**. Por último, aprovechará su tamaño para intentar **aplastarte de un pisotón**.

**Recoge todos los objetos que hay en el campo** y en las gradas y fíjate en las animadoras. Aunque no sean de gran ayuda, ellas confían en ti.



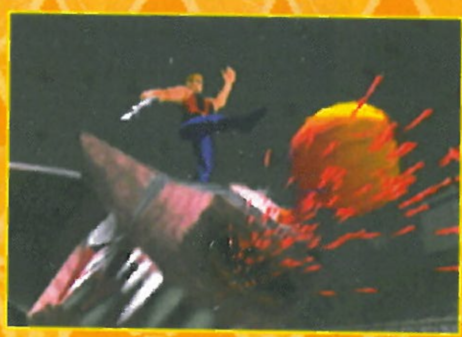
**Si no dispones de Jetpack lo vas a tener difícil**, pero si ya lo tenías, úsalo, **saca el lanza cohetes y vuela en círculos disparan**do sin parar.



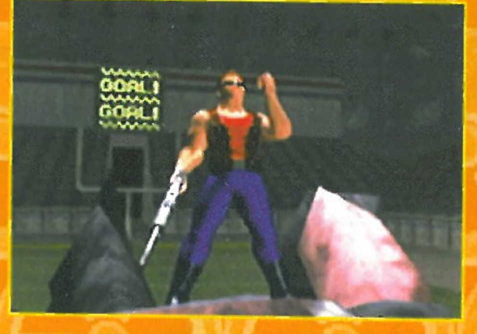













# Escena Final

Un tipo duro como tu no ha debido de fallar en la lucha final, así que.... **¡Enhorabuena, Duke!** Tras derrotar al malo de la película has decidido aprovechar el último escenario para desquitarte de lo que te han hecho pasar estas criaturas, así que te acercas a la cabeza del cadáver del alienígena y le lanzas una gran patada a su único ojo. La tensión es enorme y finalmente lo consigues: ¡ Un gran ensayo¡

# FORSAKEN

**Dudas, dudas... ¿cómo se pasa de nivel?, ¿dónde están los enemigos?, ¿y los dichosos escudos?, ¿qué tengo que hacer para saltar de una ruta a otra? Si la duda te corroe, toma la guía práctica «Forsaken» y, a otra cosa...**




## PLAN DE VIAJE

**1-Central Nuclear:** Es la llave de acceso a las diferentes rutas del juego. Si la pasas en menos de 1:40, puedes entrar la ruta más difícil; si no rebasas los 2:40, a la ruta media; y si sobrepasas estos plazos, a la más fácil.

**2-Eliminar al Líder:** Tienes que localizar y eliminar al Spawn Carrier para dar el salto a la misión Nave de la ruta media.

**3-Atrapa el Orbe:** Una vez que hayas regresado al punto de partida, destruye el Bounty Hunter y llegarás a la Refinería.

**4-Corte de energía:** En el interior del complejo de túneles, encontrarás una puerta que sólo se abre por el contacto de tu nave. Pasa y masacra a los enemigos.

**5-Alcantarillas:** Tienes 4 minutos para cepillarte al menos al 80% de tus enemigos. Hazlo y te llevarán a la misión Nave.

# [ RUTA IZQUIERDA -FÁCIL- ]







## Fase 1 PLANTA NUCLEAR

*LOCALIZACIÓN: Amarillo, Texas (USA)*
*TIPO: Destruye y escapa*
*ENEMIGOS: Beam Turret, Fodder, Levitank, Mec Ton, Suppressor. **Total: 24.***
*ITEMS: Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Scatter, Shield Overdrives, Solaris.*

En esta central nuclear abandonada te esperan **24 enemigos.** Debes eliminarlos a todos en un tiempo récord: si lo consigues **en menos de 1:40 minutos, pasarás a la ruta difícil**; si tardas algo más, pero sin **sobrepasar los 2:40, al nivel medio.**
Metidos ya en harina, lo primero es **hacerte con el power pod** que encontrarás en el mismo punto de salida, bajo tus pies. Sigue recto hasta el pasillo, donde te espera el primer **mec ton:** una ráfaga y ése no pasa la I.T.V. Continúa por la derecha hasta el final, donde te salen **2 fodder.** Después le toca el turno al mec ton que circula por el pasillo de la derecha, cárgatelo sin piedad y vuelve atrás para introducirte en la sala de control. Allí esperan su triste final **4 fodder más y 1 mec ton.** Sal a toda pastilla por el pasillo de la derecha. Al final encuentras un descansillo y 2 suppressor. En el túnel que baja hay otro fodder que parece también estar leyendo el Marca.
Ya estamos en la **planta baja,** así que toma el pasillo de la derecha, avanza hasta una pequeña sala y fulmina a otro fodder. Prepárate para acabar, en el pasillo del fondo, con 2 suppressor y 1 beam turret. Continúa y llegarás a otra sala con 3 fodders. En la salida encontrarás misiles solaris. Échalos al zurrón que te vendrán muy bien para eliminar, en la gran sala, a los 4 levitank que tienen la desagradable manía de ir a morir justo a tus narices. Sigue por la puerta de frente hasta el túnel de ascenso y, como mágico fin de fiesta, le llenas el cuerpo de plomo al último fodder.

## Fase 2 BASE DE CONOCIMIENTO

*LOCALIZACIÓN: Valle de los Reyes, Tebas (Egipto)*
*TIPO: Recoge y destruye*
*ENEMIGOS: Beam Turret, Fodder, Hunter, Laz Bot, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Swarm, Exogenon.*
*ITEMS: Mug, Orbital Pulsar, Beam Laser, Power Pod, Purge Mine, Solaris, Suss Gun, Titan, Trojax, Weapon energy, Shield Overdrives, Solaris.*







Esta vez hay que **levantarle una bomba a la F.D.M.** Primero deshazate de los **dos shades** que te reciben. Recoge el **orbital pulsar,** da la vuelta y coge el **power pod** que hay al doblar la esquina. Fríe a los dos **snub bot** que llegan, y se abrirá una puerta. Entra, toma la vía izquierda y recoge armamento. Ya tienes la bomba. Baja un piso por el túnel que comunica las tres plantas y **dispara contra la llave.** Métete por las puertas que se abren y recoge los items. Sigue por el único habitáculo con salida, hasta la **viga de vidrio.** Dispara a la puerta y entra en una sala con **beam turret y swarm.** Cruza el pasaje de abajo y llegarás a un pasillo: acciona la **llave de la puerta del piso inferior.** Vuelve al túnel por el pequeño hueco en la pared. Sube hasta el inicio y abre la puerta de la izquierda. Sigue de frente por la pequeña y avanza hasta otra sala con un fodder y 3 pulse turret. Abre la puerta con la **llave azul** y penetra a otra sala: destruye las pulse turret desde arriba. Sigue y llegarás a otra sala. Introdúcete por uno de los agujeros del techo y encontrarás la llave de una sala con armas. Baja hasta la tercera planta. Elimina a los dos pipiolos del hall, abre y lucha con **Exogenon.** Otra puerta. Entra. Tienes **40 seg. para regresar a la salida.**

## Fase 3 BIOCÚPULA

*LOCALIZACIÓN: Hot House, Montreal (Canadá)*
*TIPO: Destruye y escapa*
*ENEMIGOS: 49.*
*ITEMS: MFRL, Mug, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Transpulse, Trojax, Weapon Energy.*







**Limpia la cúpula del mec ton y los tres shades** que te reciben, baja por el hueco del suelo y recoge el **power pod.** Sólo entonces aniquila al swarm que dejaste atrás. El mismo pasillo es, también, la improvisada tumba de dos levitank. **Recoge los solaris** que están sobre el power pod de antes.
No tardando mucho tendrás ante ti tres swarm más. Dobla la esquina y llegarás a un pasadizo en el que aprovechas tus solaris para liquidar a 3 snub bot y 2 hunter.
Al fondo tienes unos cuantos items, pero en el angosto hueco de la izquierda está el más divertido, el **transpulse,** para sobarle el morro a tus enemigos sin llegar a verles la cara.
Llegas a una nueva cúpula. Quédate en la puerta y le mandas un presente a los **dos pulse turret y tres suppressor** que habitan. Baja por el pasadizo y hazte cargo de la variopinta clientela de este garito. A destacar el **airmobil,** un fulano bajito y cabezón, que manda un campo de fuerza para retenerte durante un tiempo. Cárgatelo y sigue por el pasillo de la derecha hasta subir a una sala de control en la que no ha de quedar ni el apuntador. Recto llegarás a un pasillo con un ambiente estupendo; **snub bot, levitank, otro airmobil... en fin, gentuza.**

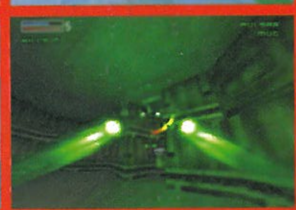
## Fase 4 ELIMINAR AL LÍDER

*LOCALIZACIÓN:* Anchorage, Alaska (USA)
*TIPO:* Destruye y escapa
*ENEMIGOS:* Airmobil, Beam Turret, Dual Turret, Fodder, Hunter, Legz, Levitank, Mec Ton, Missile Turret, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppresor, Swarm, Metatank, Spawn Carrier.
*ITEMS:* MFRL, Nitro, Orbital Pulsar, Power Pod, Purge Mine, QuaNtum Mine, Scatter, Shield Overdrives, Solaris, Transpulse, Trojax, Weapon Energy









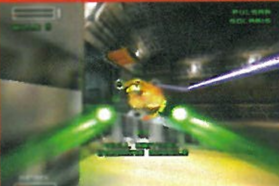
Un complicado laberinto, repleto de tipejos con malas pulgas, y una misión de órdago: **destruir una nave acorazada.** Pero la vida es así y tú cumples órdenes... Para comenzar, recoge el power pod y ve a la izquierda: al fondo de un pasillo está la **primera llave.** Y un poco más adelante, la segunda, custodiada por un pulse turret. Da la vuelta y continúa hasta un pasillo de iluminación azulada. Sigue por él y, tras montar una escabechina en el descansillo, abre la puerta y continúa hasta una sala donde te esperan pulse turrets y snub bots. Hazte cargo e introdúcete por la ventana del centro, para bajar a un cruce de caminos donde aguarda la **tercera llave.** Regresa a la sala anterior y penetra por la ventana de la derecha. Dí adiós a los centinelas y acciona la llave. Vuelve de nuevo a la sala y elige ahora la ventana de la izquierda; llegarás a una puerta que conduce a la sala del acorazado. Ábrela y espera a que se materialice. **Dispara desde abajo y, cuando empiece a convulsionarse, regresa con vida al punto de partida.**

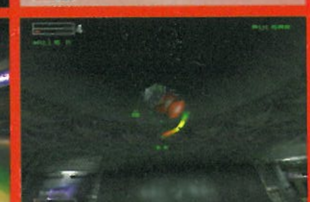
## Fase 5 MANMEK



*LOCALIZACIÓN:* Babalas (Asia)
*TIPO:* Jefe de nivel
*ENEMIGOS:* Beam Turret, Dual Turret, Mec Ton, Shade, Snub Bot, Snub Turret, Suppresor, Manmek.
*ITEMS:* Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Titan, Transpulse, Weapon Energy.





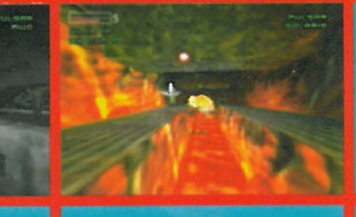


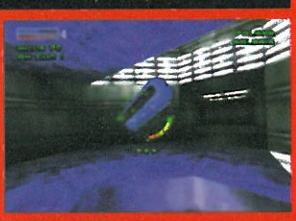
En esta misión tendrás que **hacerle una cara nueva a Manmek,** uno de los jefes de la F.D.M. Para empezar recoge el power pod, que está en la cúpula de salida, y cárgate a los 2 shades. Ahora intenta pasar desapercibido entre la fauna que se mueve por la sala contigua, hasta llegar a la puerta de la derecha. Baja por el túnel y elimina la beam turret del fondo. Dobla la esquina y cárgate las 2 pulse turret a una sala llena de juguetitos. Luego sal pitando pasillo arriba, hasta llegar a la última planta, **engancha el titan** y, desde cualquier agujero del suelo, deja que el transpulse haga su trabajo hasta terminar con los 11 enemigos. Aparecerá en escena **Manmek.** Lo primero es ser cortés y convidarle a un titan, quizá le resulte algo picante, pero tu obséquiale con todo el arsenal que llevas encima. Cuando le hayas dado el susto de su vida, encontrarás el ítem **homing beacon.** Cógelo y comenzarán a entrarte unos cuantos caballeretes empeñados en fastidiarte. Además reaparece Manmek con ganas de revancha. En esa tesitura lo mejor es **esconderse en uno de los pequeños habitáculos** y aguantar el minuto necesario para completar la misión.

## Fase 6 CUATRO PIEZAS INCÓMODAS

*LOCALIZACIÓN:* Buenos Aires (Argentina)
*TIPO:* Recolección
*ENEMIGOS:* Fodder, Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Suppresor, Swarm, Aqua Force 1.
*ITEMS:* MFRL, Orbital Pulsar, P<d Overdrives, Solaris, Weapon Energy.

La mecánica de esta fase es la siguiente: llegas a un nivel, te cargas a todo el personal y automáticamente **aparece la pieza y se desbloquea el acceso al siguiente nivel.**
En el de salida esperan **20 enemigos** con vocación de víctima. Búscales en los pasillos circulares y en la sala central. Recoge la pieza y baja por la sala central hasta encontrar la puerta de acceso al siguiente nivel. En él, te esperan otros **10 energúmenos.** Pronto tendrás a mano la **segunda pieza** y libre el camino para pasar al tercer nivel, siempre por la sala central y hacia abajo.
La tercera pieza y otros 10 aspirantes a fiambre te esperan tras la puerta. ¡¡Hasta ahora, esto ha sido pan comido, pero queda la última!! Para conseguirla tendrás que enfrentarte con **Aqua Force 1,** uno de esos tipos a medio camino entre jefe y cantamañanas. El caso es que el fulano en cuestión tiene peligro y para mandarle al otro barrio lo mejor es **quedarse en el descansillo y atacarle de frente.** Así, además de darle estopa, neutralizarás los misiles que te mande y estarás fuera del alcance de las pulse turret que hay en la sala. Tarde o temprano, aparecerá la **cuarta pieza. Cógela y la misión será historia.**







## Fase 7 TEMPLO

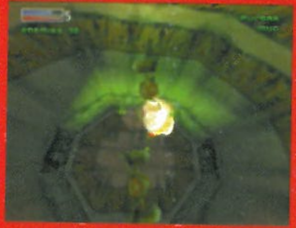
*LOCALIZACIÓN: Valle de los Reyes, Tebas (Egipto)*

*TIPO: Destruye y escapa*

*ENEMIGOS: Beam Turret, Hunter, Laz Bot, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppresor, Swarm. Total: 36.*

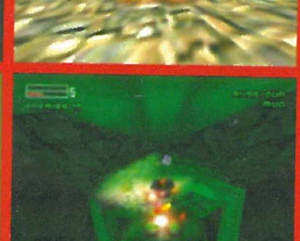
*ÍTEMS: Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Titan, Trojax, Weapon Energy.*

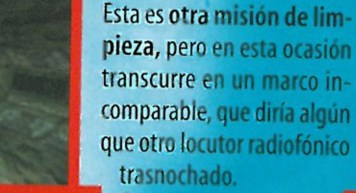


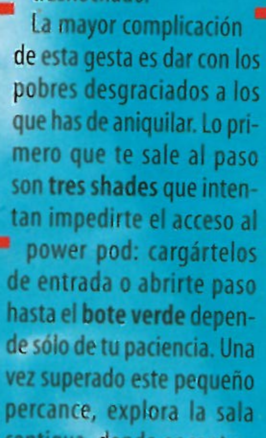












Esta es **otra misión de limpieza,** pero en esta ocasión transcurre en un marco incomparable, que diría algún que otro locutor radiofónico trasnochado.

La mayor complicación de esta gesta es dar con los pobres desgraciados a los que has de aniquilar. Lo primero que te sale al paso son **tres shades** que intentan impedirte el acceso al power pod: cargártelos de entrada o abrirte paso hasta el **bote verde** depende sólo de tu paciencia. Una vez superado este pequeño percance, explora la sala contigua, donde encontrarás dos swarm y, en el pasillo de la derecha, una beam turret. Baja por el hueco del suelo hasta una sala grande y repleta de sabrosas manzanas a las que hincarle el láser. Diez enemigos variados esperan su San Martín ocultos en los soportales. Continúa por el pasillo que baja y llegarás a una zona donde esperan un levitank y la beam turret, cuyos restos no mancharán las paredes con su grasa. De esta salita **surgen cuatro caminos, explóralos uno a uno** y encontrarás más clientela para el cementerio de chatarra. Algunos de esos caminos conducen al piso superior. Cuando estés en él, introdúcete por un estrecho hueco que encontrarás de frente y acaba con los últimos restos de vida de este infame lugar.

## Fase 8 ACORAZADO

*LOCALIZACIÓN: Babalas (Asia)*

*TIPO: Jefe de nivel*

*ENEMIGOS: Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Swarm, Acorazado.*

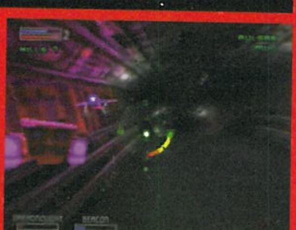
*ÍTEMS: Golden Power Pod, Gravgon, MFRL, Pine Mine, Power Pod, Solaris, Titan, Transpulse, Weapon Energy.*



Al pobre Acorazado le están cambiando el aceite. La ocasión la pintan calva y allí estás tú para convertir esa simple operación de mantenimiento en algo más parecido a un siniestro total.

Al comenzar, te encuentras al susodicho de frente, algo que no le conviene a tu salud, de modo que **sal de allí echando chispas, en dirección al fondo del taller mecánico.** Una vez allí, podrás recoger tranquilamente el power pod sin que ni el acorazado ni las cuatro pulse turret que lo guardan como los cuatro angelitos que tiene tu cama, te puedan alcanzar. Explora los pasillos de los lados y recoge todas las armas que encuentres. Ya con el maletero lleno, lo siguiente es volver al taller y darle caña a las pulse turret. **Cuando hayas acabado con la última, el acorazado se liberará** y huirá como alma que lleva el diablo. **Persíguelo hasta el túnel circular,** donde encontrarás a dos snub bot en busca de aparcamiento. Libéralos de esta tediosa tarea y lánzate a toda pastilla tras el acorazado. Al llegar a su altura, ten cuidado con las boñigas explosivas que desprende. Esquívalas y, del tirón, le vas metiendo en el cuerpo toda la chicha que puedas. Cuando aparezca el mensaje **"beacon activated" busca en uno de los recovecos el ítem homing beacon.** Entonces comenzarán a aparecer más enemigos y, si consigues sobrevivir un minuto en medio de esa debacle, se puede decir que la misión habrá terminado.



















# Fase 9 TUBO

LOCALIZACIÓN: **Metro de Manhattan, Nueva York (USA)**

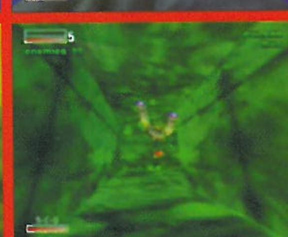
TIPO: **Destruye y escapa**

ENEMIGOS: **50.**

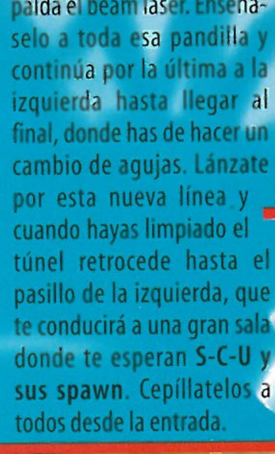
ITEMS: **Beam Laser, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Suss Gun Ammo, Weapon Energy.**





Esta nueva misión transcurre en el laberíntico entramado del metro de New York. Allí te espera **S-C-U, uno de los jefes de la F.D.M.,** al que has de convertir en papilla. La misión se desarrolla **dentro de un fluido verde** que impide maniobrar normalmente y encima el **ritmo de aparición de enemigos es frenético.** Por ello, como siempre, lo primero es hacerte con el power pod que encontrarás en el túnel que se abre a tu espalda. Listo ya para la batalla, vuelve a la sala del comienzo y pasa a cuchillo cuanto se mueva por los alrededores. Limpia la costa, enfila por el túnel de abajo y prepárate para darle al gatillo. En el primer descansillo a la derecha, encuentras unos cuantos enemigos que esperan su tren hacia el infierno. Cuando les hayas servido el tíquet, lánzate de nuevo por el túnel e irán apareciendo nuevos clientes para tu láser. Quizá demasiados, de modo que más te vale avanzar hasta encontrar un pasaje a la izquierda y echarte a la espalda el beam laser. Enséñaselo a toda esa pandilla y continúa por la última a la izquierda hasta llegar al final, donde has de hacer un cambio de agujas. Lánzate por esta nueva línea y cuando hayas limpiado el túnel retrocede hasta el pasillo de la izquierda, que te conducirá a una gran sala donde te esperan **S-C-U y sus spawn**. Cepíllatelos a todos desde la entrada.







# Fase 10 MUERTE AL INVASOR

LOCALIZACIÓN: **Belfast (Reino Unido)**

TIPO: **Defensa.**

ENEMIGOS: **Airmobil, Fodder, Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppressor, Warm. Total: 68.**

ITEMS: **Beam Laser, MFRL, Orbital Pulsar, Pine Mine, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Weapon Energy.**

El escenario lo forman una serie de túneles por los que llegan los enemigos y en los que encontrarás items, y dos pasillos circulares; **en el de abajo están las C.P.U.s que has de proteger** y el de arriba, además de albergar algunas armas, es una buena plataforma para atacar a los invasores cuando pintan bastos. Para **proteger este ingenio informático,** lo mejor es permanecer al pie del cañón, machacando a todos los enemigos que pasen, y aprovechar los respiros que dan de vez en cuando para recorrer los pasillos y recoger items.

Nada del otro mundo, como puedes apreciar. Al final, para terminar de complicar el asunto, aparece **Nutta, un tipejo resbaladizo y peligroso** que quiere fastidiarnos el día. Elimínalo desde arriba y continúa machacando enemigos **hasta acabar con los 68,** que es el objetivo que nos han impuesto. Luego descansas.





# [RUTA CENTRO -MEDIA-]

**Robarle al enemigo su icono religioso** puede ser un golpe moral, pero está muy feo: es como pisotearle las plantas al padre Mundina. De todas formas nadie dijo que fueras una buena persona, así que recoge el power pod que hay tras la columna de la izquierda y haz trizas al flamante metatank. Acto seguido, se abrirá una puerta. Detrás, **Cerbero** te interpretará el numerito de la cabra. Muy bonito el show, pero ahora toca arrasar las dos salitas aledañas.
Otra puerta que se abre y aparece el bueno de **Sceptre.** Acaba con él y tendrás acceso a otra sala: elimina todo atisbo de vida y abre la puerta del fondo. Después sal disparado hacia el habitáculo de la izquierda, antes de que las tres snub turrets levanten sus conchas. Asciende por el túnel y acciona la llave. Vuelve por donde has llegado y abre la puerta de la izquierda. Encontrarás un pequeño grupo que has de disolver, así que pásales a cuchillo y **pilla el orbe.** Explora las salas contiguas y no olvides el titan. Con él en la mano ya puedes acudir a la cita con **Cerbero y HK-5.** A este último le das unos cuantos capones. Después ve al pasillo circular que hay más abajo y accede por una pequeña puerta a otra llave y unos items que te vendrán muy bien. Le toca el turno a **Cerbero. Dale la caña que puedas mientras vas al punto de partida** para acabar la misión. Tus amigos te recibirán con los brazos abiertos.

## Fase 1 ATRAPA EL ORBE

*LOCALIZACIÓN:* Internment Camp, Croydon (Reino Unido)
*TIPO:* Recolección
*ENEMIGOS:* Beam Turret, Fodder, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Swarm.
*ITEMS:* Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Scatter, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Titan.







## Fase 2 ALFA

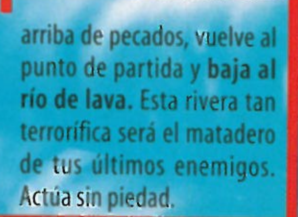
*LOCALIZACIÓN:* Volcán Popacatapeti, Méjico
*TIPO:* Limpieza
*ENEMIGOS:* Beam Turret, Hunter, Laz Bot, Levitank, Shade, Swarm. Total: 23.
*ITEMS:* Mug, Power Pod, Pipe Mine, Scatter, Solaris, Trojax.







Una nueva pandilla de incautos a los que has de eliminar. **Esta vez son 23.** El **power pod** lo encontrarás justo encima de ti. Con él al hombro ya te encuentras en disposición de recibir al hunter que te sale al paso nada más comenzar. **Enfila por el pasillo rojizo,** al final del cual encontrarás más hunters y laz bot. Empléate a fondo con ellos y vuelve por el pasillo hasta encontrar otro que te sale a la derecha y te conduce hasta una sala con unas columnas: el lugar perfecto para acabar con unos levitank. En el **techo se abre un hueco** por el que puedes llegar a un **complejo de cúpulas** en las que encontrarás víctimas y armas. Con el equipaje lleno de armas y el alma hasta arriba de pecados, vuelve al punto de partida y **baja al río de lava.** Esta rivera tan terrorífica será el matadero de tus últimos enemigos. Actúa sin piedad.




## Fase 3 MALDROIDE

LOCALIZACIÓN: Babalas, Asia

TIPO: Jefe de nivel

ENEMIGOS: Beam Turret, Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Swarm, Maldroide.

ITEMS: Golden Power Pod, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Trojax, Weapon Energy.

El nuevo "mandao" consiste en **darle un buen susto a Maldroide,** un fulano a medio camino entre Paco Clavel y el Fary.

Lo primero que te encuentras es la entrañable acogida que te procuran **tres pulse turret;** desde arriba les podrás agradecer la atención prestada sin que ellas se molesten más.

Después, se abrirá la puerta de acceso a una sala repleta de personajillos excitados por tu presencia. Éste no es momento de autógrafos, así que liquídalos a todos y cuélate por el pasadizo de la izquierda. Allí encontrarás una **beam turret** y un montón de juguetitos para que, ahora sí, te des un baño de multitudes.

Cuando se te acaben los fans, se abrirá la puerta del dormitorio de Maldroide, que como todo hijo de vecina tiene mal despertar. Así que ten cuidado con él, y **maréalo introduciéndote por los pasillos que salen a los lados de sus aposentos.** Cuando empiece a ver las cosas negras, aparecerá el **bote rojo y, en cuanto te lo bebas**, comenzarán a salir enemigos de debajo de las piedras: **sobrevive un minuto**, que no es moco de pavo con la de impactos que llegan, y hasta luego Lucas.









## Fase 4 NAVE

LOCALIZACIÓN: Un lugar en el cielo

TIPO: Limpieza

ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Hunter, Laz Bot, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Suppresor, Swarm. Total: 43.

ITEMS: Beam Laser, Mug, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Suss Gun Ammo, Weapon Energy.






Se trata de colarte en el bus de la FDM e ir soltando lastre hasta quedarte solo, lo que parece ser tu sino.

Nada más empezar salen a recibirte unos cuantos **swarm**, pero a estas alturas ya sabes qué hacer con los mosquitos. Sube por el túnel y dirígete a la derecha para acuchararte el **power pod.** Ahora ya puedes dar la vuelta y hacerle alguna pequeña avería a los **shades y al laz bot** que pueblan este departamento.

Al llegar al fondo empiezan a caer enemigos del cielo: no es voluntad divina si no un pasaje que se abre en el techo. Antes de lanzarte a él, recoge los **solaris** que tienes a la derecha. Ahora sí, sube por el pasillo y cepíllate al hunter que hace las veces de revisor. Vía libre para recorrer el pasillo e ir repartiendo dádivas a cuantos se pongan por delante. Mata que te mata y tiros porque les toca a los habitantes de una nueva sala, al fondo de la misma encontrarás la subida a un nuevo habitáculo que debe ser la clase turista, pues goza de un ambientillo abigarrado. **Hazte sitio a tiro limpio y se acabó.**









Por si fuera poco el haberle robado a esta gente su escapulario, **ahora pretendes dejarles a oscuras...**
Al comenzar encontrarás **tres armarios empotrados:** en el de la **derecha está el power pod** y en los otros dos, sendas **pulse turret.** Vacíalos y dirígete por el pasadizo de detrás a una gran sala; en ella encontrarás un estante del que salen unos fodder, y otro armario con el mismo contenido de antes. Cuando hayas recogido todo, enfila por el pasillo del fondo que conduce hasta una cúpula.
En la parte superior se abre un **pasillo con un reloj al fondo.** Dispara contra él y **vuelve al punto de partida.** Por el camino encontrarás algún que otro estorbo en forma de alienígena robotizado, pero si consigues llegar antes de que finalice el tiempo, podrás acceder a otra cúpula donde te espera un gran elenco de enemigos con ganas de fastidiar.
Después de librarte de ellos, encontrarás **dos entradas en el techo.** Una contiene la llave que abre la puerta que hay en la otra, y la operación se repite varias veces: te hacen dar más vueltas que el pobre Marco buscando a su descarriada mamá.
Al final llegas a una **estancia con un relojito que has de accionar.** Una vueltecita más y te pones en un laberinto. Busca en él una sala, custodiada por Levitank, en la que hallarás una **llave que te permite acceder a una gran sala de control** con una cancela en el techo. Para abrirla tendrás que extinguir la fauna de la sala.
Ya estás en un nuevo saloncito que guarda, en uno de sus recovecos, otro temporizador. Acciónalo y huye por el pasillo de la izquierda. Al llegar a una sala con el techo iluminado, no pases por el centro y continúa esquivando las minas. Después de un túnel verás una trampilla en el techo: sube y recoge una **vida extra al final del primer pasillo de la derecha.** Ahora continúa subiendo hasta el **reactor. En breve encontrarás tres llaves.** Ábrelas de una en una y disponte a masacrar a los que acuden a la llamada. Al final, el reactor descubre una **lucecita roja,** justo el ojo donde has de meter el dedo, y no son ganas de fastidiar.

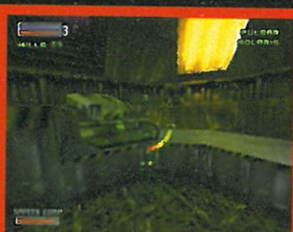
## Fase 5 CORTE DE ENERGÍA

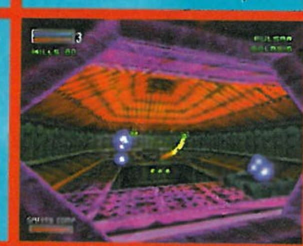
*LOCALIZACIÓN:* Network Center, Bagdag (Iraq)

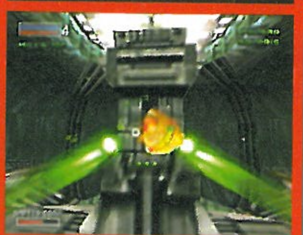
*TIPO:* Destrucción

*ENEMIGOS:* Beam Turret, Fodder, Hunter, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Swarm, D.B. Blast.

*ITEMS:* MFRL, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Resnic Reanimator, Shield Overdrives, Solaris, Weapon Energy.





## TRUCOS PARA SOBREVIVIR A FORSAKEN

***ABRE TODOS LOS NIVELES***
En la pantalla donde aparece Press Start, pulsa **A, R, Z, Arriba, Arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo.** Aparecerá un texto que dice Missions Open, lo que significa que tienes abiertas las puertas del cielo, del infierno y de todas las fases y modos de juego de este «Forsaken».

***MODO SICODÉLICO***
En la misma pantalla, pulsa **A, R, Izquierda, Derecha, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.** Esto hará que los niveles cambien continuamente de color.

***TURBO FORSAKEN***
Pulsa **B, B, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, C-arriba, C izquierda,** y tendrás acceso a "nitros" ilimitados, para recorrer las fases zumbando.

***MODO GORE***
Tú eliges. Si te mola que el jugo de tomate salpique la pantalla a cada impacto, prueba a pulsar en la pantalla de Press Start la siguiente combinación: **Z, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo.**

***COMIENZO RÁPIDO***
Puede que cada vez que empieces una partida tengas que esperar un minuto largo a que transcurran todas las intros. Menos mal que tenemos el remedio. En cuanto empiece la tromba, **haz reset. Luego basta con pulsar Start** para saltártelo todo.

***ENEMIGOS CONGELADOS***
No te muevas de la pantalla de siempre, la de Press Start, y allí pon en marcha esto: **R, Z, Derecha, Derecha, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo.** Un sólo disparo y quedarán petrificados.

***ARMA PRINCIPAL ILIMITADA***
Pulsa **A, R, Z, Derecha, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-abajo.**

***SECUNDARIAS INFINITAS***
En la pantalla de Press Start, **B, B, Z, Izquierda, Izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-derecha.**

***SOLARIS ILIMITADOS***
**B, L, L, Z, Arriba, Abajo, C-arriba, C-arriba.**

***TITAN ILIMITADOS***
**A, B, L, Arriba, Arriba, C-arriba, C-arriba, C-izquierda.** No se te acabará nunca.

***ENERGÍA ARMAS INFINITA***
**L, Z, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, C-abajo, C-abajo.** Dispara todo lo que quieras, no se gasta.

***INMUNIDAD TOTAL***
Tan fácil como pulsar **A, Z, Z, Arriba, Izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo.** No sentirás ni un impacto, por muchos misilazos que te suelten los amigos.

***LIQUIDA A LOS ENEMIGOS DE UN SOLO DISPARO***
**B, B, B, L, R, Izquierda, Abajo, Abajo.** Juegas con ventaja, pero nadie dijo que no podías hacer trampas.

***MODO STEALTH***
**B, B, R, Arriba, Izquierda, Abajo, C-arriba, C-izquierda.** Como un avión espía, los enemigos no te reconocerán como rival.

***MODO REJILLA***
**L, L, R, Z, Izquierda, Derecha, C-arriba, C-derecha.** En inglés lo llaman Wireframe, y queda de lo más cuco.









# Fase 6 SALVAR LA NAVE ROBOT

LOCALIZACIÓN: Central Nuclear, Los Álamos (USA)

TIPO: Defensa

ENEMIGOS: Beam Turret, Dual Turret, Fodder, Hunter, Levitank, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppresor.

ITEMS: Golden Power Pod, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Titan, Trojax, Weapon Energy.













Te toca el turno de hacer de niñera y **guiar a la nave robot,** que es lenta como un demonio. **Te aconsejamos dejarla aparcada al comienzo,** donde nadie le entrará de mala manera y limpiar de indeseables el recorrido.

Nada más comenzar encontrarás la **primera aguja, que es la única que no has de accionar** de momento. Poco más adelante encuentras una bifurcación en la que has de optar por el camino de la izquierda, donde encontrarás una **pareja de levitank** y **la segunda llave.** Sigue de frente hasta toparte con la tercera y penetra después a una sala repleta de enemigos variados: en el cubil del último se encuentra una **nueva palanca.**

Sigues de frente y llegas a una espaciosa sala en la que te reciben dos dual turret con ganas de bronca. Quítalas de en medio e introdúcete por el **pasillo verde que va a un laberinto** donde te salen unos cuantos suppressor y snub bot, que animan un poco el cotarro. Además, encontrarás una nueva llave. Sal del laberinto y da buena cuenta de las pulse turret que hay en el hueco de la pared. A la derecha se abre un hueco que da a **una sala con unos ventiladores, y abajo del todo una llave más.** Sal de ese lugar y continúa ascendiendo hasta llegar a un pasillo que alberga la **séptima aguja.** Más adelante llegas a una salita con tres más. Tira para arriba y llegarás a un cruce. Coge el camino de la derecha y lía la de san Quintín en las dos salas siguientes. Estás llegando al final del camino, donde se encuentra una especie de ascensor, custodiado por una amalgama de pistolerillos del tres al cuarto. Abajo del todo encontrarás la **última palanca.** Despejado ya el camino, lo siguiente es **volver a por la nave robot,** que debe estar un poco aburrida. **Abre la primera llave y líbrala de todo mal hasta llegar al destino.**















## Fase 7 BASE BATALLA

LOCALIZACIÓN: Babalas, Asia

TIPO: Jefe de nivel

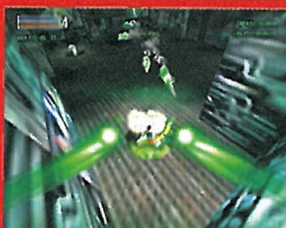
ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Dual Turret, Fodder, Hunter, Levitank, Missile Turret, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Snub Turret, Swarm.

ITEMS: Beam Laser, Golden Power Pod, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Solaris, Weapon Energy.











Dentro de este tugurio se encuentra el **cristal de energía que has de localizar.** De entrada te topas con **dos pulse turret, al lado de las que se haya el power pod, y dos missile turret.**

De ese lugar parten **tres caminos, coge el de la derecha** hasta llegar a lo que parece una **estación de autobuses repleta de enemigos.** Tan concurrida está, que lo más prudente es abalanzarse hasta el pasillo que hay en el centro de la pared de la izquierda y hacerte con el beam laser. El orden por el que elimines al populacho ya es cosa tuya. Al fondo de este sangriento lugar, sale un camino a la derecha que conduce hasta la sala que alberga a cuatro snub turret. Acaba con ellas antes de que te manden a criar malvas y sal por la puerta que tienes de frente. Por allí llegarás hasta un lugar idéntico a la estación de autobuses que asolaste anteriormente. Dos sitios tan parecidos han de tener finales similares y, una vez que te hayas merendado al **enemigo número 21** aparecerá un mensaje que te avisa de que **se desbloqueó la puerta de entrada a la sala del cristal.** Dirígete al punto de partida y abre la puerta de los dos pilares. Por ella entrarás a la sala del cristal de energía. Una vez allí acaba con las pulse turret, **recoge el homing beacon, y salva el pellejo durante un minuto.**






## Fase 8 RAMQAM

LOCALIZACIÓN: Babalas, Asia

TIPO: Limpieza.

ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Hunter, Shade, Snub Bot, Swarm, Ramqan.

ITEMS: Beam Laser, Golden Power Pod, Shield Overdrives, Solaris, Titan, Weapon Energy.

El tal Ramqam, además de nombre de cerveza danesa barata, tiene una mala leche y un peligro proverbiales. Para **enfrentarte a él debes ir bien armado y dispuesto para lo que fuere.**

Lo primero es revisar la **primera estancia y recoger los frutos** que se encuentran diseminados: no olvides el **Titan**, que es tu tarjeta de visita. **Intenta metérselo en el cuerpo rápidamente,** pues el muy ladino **te lanza scatters** que te dejan con una mano delante y otra detrás. Si te ves en esa situación, procura **moverte rápidamente y recuperar el arsenal perdido.**

En el lugar de los hechos encontrarás **tres huecos;** dos de ellos se comunican, y en su interior albergan items y una fuente inagotable de snub bot, que te complicarán la vida cuanto les sea posible; en la otra, de tono azulado, hay más items, dos beam turret y es también el lugar donde aparecerá más tarde el **homing beacon.**

Para salir airoso del combate con este saltimbanqui, intenta **pillarle justo cuando acabe de saltar y se esté colocando.** Es el único momento en que **muestra un ápice de indefensión.** Si consigues **castigarle, aparecerá el homing beacon;** recógelo y aprieta los dientes, porque comenzará el desfile de enemigos que te intentarán poner las cosas difíciles **hasta que la barra azul se ponga a cero.**



















# [RUTA DERECHA -DIFÍCIL-]

## Fase 1 DEFIENDE EL PODER

LOCALIZACIÓN: Home Base, Belfast (UK). TIPO: Defensa.

ENEMIGOS: Airmobil, Beam Turret, Fodder, Hunter, Laz Bot, Levitank, Mec Ton, Shade, Snub Bot, Suppressor, Swarm.

ITEMS: Beam Laser, Golden Power Pod, MFRL, Nitro, Orbital Pulsar, Pine Mine, Power Pod, Resnic Reanimator, Scatter, Shield Overdrives, Solaris, Titan, Weapon Energy.



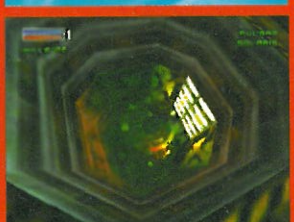




En un planeta donde el poder lo detentan cuatro chirimbolos verdes, a cada cual más horripilante, no es extraño que las fuerzas de la F.D.M. o de cualquier otro planeta bananero campen por sus respetos. Menos mal que pasabas por aquí y estás dispuesto a "desfacer" entuertos.

**En el mismo punto de partida** encontrarás la primera algarada, **19 enemigos** dispuestos a acabar con el primer mandatario. Quítales esa idea de la cabeza y sal disparado por el pasillo más cercano al chirimbolo. Atraviesa después un pequeño vestíbulo con algún que otro estorbo y sigue recto por el pasillo con más ambiente hasta llegar a **una sala con un gran agujero en el suelo.** Introdúcete por él y da buena cuenta de los agresores que, al más puro estilo Ruiz Mateos, intentan acabar con el segundo cimborrio. Hecho esto, cuélate por el pasillo de los levitanks y abre la puerta que te sale a la izquierda. El propio Alex Zülle, en sus mejores tiempos, debería quedar descolgado en esta **especie de pista americana que has de atravesar para llegar hasta el tercer chirimbolo. Tan dura es la cuestión.**

Dicen que dos son suficientes y tres demasiados, de modo que **para quedar a solas con el greenpower habrás de restar muchas vidas,** pero esto es ya habitual y no cuenta para tu currículum, de manera que cuando termines esta parte del trabajito, **métete por el pasillo de las cancelas que te cierran el paso,** ábrelas y llévate presto hasta **el escondrijo del penúltimo cacharro que has de proteger,** en este caso de los hunters que tan mal lo quieren y que se van a dejar los dientes en el intento.

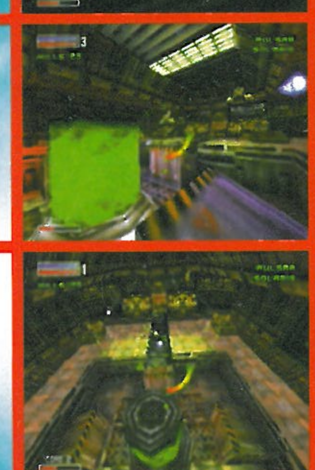

















## Fase 2 REFINERÍA

*LOCALIZACIÓN: Seald Sands, Middlesborough (UK)*

*TIPO: Limpieza*

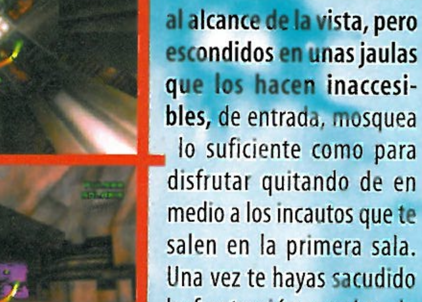
*ENEMIGOS: Airmobil, Fodder, Hunter, Levitank, Mec Ton, Shade, Suppressor, Swarm.*

*ITEMS: Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Weapon Energy.*

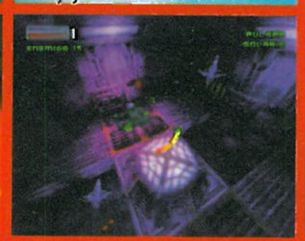








El hecho de **tener los items al alcance de la vista, pero escondidos en unas jaulas que los hacen inaccesibles,** de entrada, mosquea lo suficiente como para disfrutar quitando de en medio a los incautos que te salen en la primera sala. Una vez te hayas sacudido la frustración a golpe de láser, toma el camino que hay justo detrás de donde comenzaste, y llegarás hasta el ansiado **power pod.** Vuelve por donde viniste y enfila por el **pasaje de las chispas violetas** hasta alcanzar un pasillo circular. Da un sangriento rodeo y baja por el pasaje de los rayos. Te espera la panda del moco con ganas de ser desarticulada. Sigue bajando por el mismo lugar y llegarás a un pasadizo escondido que **conduce a un río de lava;** los ríos siempre están llenos de vida, pero éste ha de quedar desolado después de tu paso. En el meandro de la izquierda crían los **mosquitos subespecie shade,** termina con esa infecta plaga y sigue remontando el curso hasta llegar a un cruce. Toma el desvío de la izquierda y avanza hasta llegar a la jaula de los juguetitos. Da la vuelta y sigue recto hasta una nueva sala repleta de amiguitos con los que jugarás hasta terminar la misión.






## Fase 3 ALCANTARILLAS

*LOCALIZACIÓN: Sewer System, Paris (Francia)*

*TIPO: Limpieza*

*ENEMIGOS: Airmobil, Hunter, Levitank, Mine Layer, Suppressor, Swarm.*

*ITEMS: Beam Laser, Mug, Orbital Pulsar, Power Pod, Shield Overdrives, Suss Gun, Titan, Transpulse, Weapon Energy.*

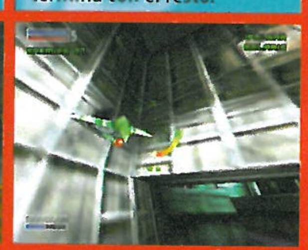
Está claro: les gustan los sitios infectos, y encima, con el agravante de las prisas, pues **dispones únicamente de cuatro minutos para eliminar al menos al 80% de los enemigos** que habitan este nauseabundo lugar. De lo contrario **te mandarán a la misión NAVE del nivel medio,** que es como enviarte a Siberia. Así que, ya que estás en la **armería,** pilla munición y disponte a terminar con los dos hunter que encontrarás al salir de allí. Cumplido este formalismo, recoge el **power pod** que tienes a la derecha y sal pitando en sentido contrario. Elimina al grupito que encontrarás al final del túnel y da nuevamente la vuelta. Sube por el **pasaje que sale desde donde está el titan** y te toparás con dos shades.

Cuando les hayas mandado a criar malvas se materializará una nueva pandilla: da la vuelta y machaca a esos abducidos. Caminito adelante llegas a otra sala con un nuevo contingente de pecadores que no se merecen ni la oportunidad de visitar el purgatorio. Baja por el hueco del suelo y date un baño de multitudes, tras el cual has de seguir por ese túnel y machacar a la concurrencia que abarrota alegremente el andén. **Asciende de nuevo por donde estaba el titan** y termina con el resto.











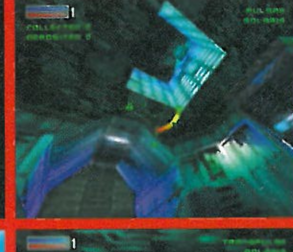


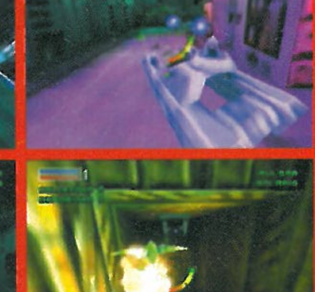
# Fase 4 ESTABILIZADORES

LOCALIZACIÓN: Dunedin House, Stockton (UK) TIPO: Recolección

ENEMIGOS: Beam Turret, Fodder, Hunter, Levitank, Mec Ton, Pulse Turret, Shade, Snub Bot, Suppressor, Swarm, Excop.

ITEMS: Golden Power Pod, Mug, Nitro, Orbital Pulsar, Power Pod, Scatter, Shield Overdrives, Solaris, Suss Gun, Titan, Transpulse, Trojax, Weapon Energy.







**El reactor Tolchok está a punto de alcanzar la temperatura de fusión.** Para evitarlo has de **echarle unos cristalitos que encontrarás por el camino.**



Desde la salida, sube hasta el **tercer piso de la central, y entra por la única puerta que se abre,** hasta dar a una sala con **golden power pod** y otras porquerías que has de barrer. Una nueva puerta te da oportunidad de liquidar a unos hunters. Abre cualquiera de las otras dos puertas y, previa escabechina, recoge el **primer cristal.** Vuelve al vestíbulo de la tercera planta y toma el camino sin puerta. **Al final está el reactor. Ponle el vidrio y se desbloqueará la puerta** que hay al final del pasillo del segundo piso. Tras ella un **pasillo radiactivo alberga la llave de la reja** que guarda el **segundo cristal.** Deposítalo de nuevo en el reactor y quédate en el tercer piso, donde la puerta que quedaba se abre y te lleva hasta otro pasillo radiactivo y el **tercer cristal.** Repite la operación del reactor y baja al primer piso. Aquí te espera Excop: ponle un poco nervioso y se suicidará. Tras él, sólo te queda coger el **cuarto cristal.** Y el **último** está tras la puerta del techo de la cúpula. Cógelo, llévalo al reactor y misión cumplida.

# Fase 5 BABALAS

LOCALIZACIÓN: Asia

ENEMIGOS: Manmeq, Maldroide, Acorazado, Cristal de Energía, Ramqan

•Las viejas amistades hay que cuidarlas con esmero, así que no estará de más ir visitando, cual motorista de Telepaliza, a aquellos indeseables con los que tuviste un contacto más estrecho anteriormente. Entiéndase todos los jefes finales.





**•MANMEQ**

Tienes que cargarte a toda su guardia pretoriana y después atacarle desde arriba hasta que diga basta. La diferencia con la vez anterior es que cuando sientas que va a caer, **en lugar de coger el homming beacon,** has de **accionar dos palancas que se encuentran en sus aposentos.** Cuando lo hayas hecho, al bueno de Manmeq se lo tragará la tierra.

**•MALDROIDE**

Al igual que en la ruta media, lo primero que has de hacer es **extinguir todo atisbo de vida en las inmediaciones,** recoger armas pesadas y esperar a que Maldroide salga a ponerte al día de los cotilleos que corrieron en tu ausencia. **Cuando asome de su guarida, le estás dando palos** hasta que se disuelva en neutrinos.

**•ACORAZADO**

Después de tu última visita, los mecánicos tuvieron que echar el resto para dejar operativo al pobre acorazado, y en los últimos retoques están cuando la pobre criatura te ve llegar de nuevo. La triste historia se repite y tras **cargarte las cuatro pulse turret que lo atan,** el susodicho vuelve a salir echando chispas y cometiendo los mismos errores. Tú, detrás de él hasta el fin del mundo si hace falta, y por el camino le vas dando caña. Como el desgraciado se las ve venir, **intentará esconderse en una sala aledaña,** reacción infantil donde las haya pues en este infame lugar hallará la muerte. Para evitarle más sufrimientos, acciona la palanca en el primer vestíbulo justo cuando él esté pasando. De esta manera, **las cuchillas que hay en el pasadizo lo chafarán** y el siniestro será total.

**•CRISTAL DE ENERGÍA**

Una nueva matanza de ésas que resultan familiares. Por si no recuerdas, las **cuatro salas que encontrarás han de quedar como un solar** para que se abra la puerta de acceso a la estancia donde se encuentra el cristal de energía, y un nutrido grupo de secuaces que has de pasar a cuchillo para darle caña al cristal. A medida que le caen los tiros, comienza a dar vueltas y a echar humo.

**•RAMQAN**

Además de ser el más antipático de todos tus enemigos, Ramqan es la última pieza que te queda para liberar la Tierra de la F.D.M. Esos saltitos que da ponen histérico al más pintado. De todos modos, tú sabes cómo ponerle nervioso. El muy cobarde, cuando la cosa se le complica, **intenta buscar refugio en el subsuelo,** pero esta vez podrás seguirle hasta su cloaca-dormitorio. Una vez allí, **sumérgete en el líquido asqueroso que lo rodea, dispara contra las cuatro palancas y lo habrás mandado de cabeza al infierno. Ya está, ya eres un héroe.**














# Guía para ser el mejor piloto del mundial

**Te enseñamos todas las claves para dominar los bólidos de «F-1 WGP». Con esta guía, los circuitos del mundial dejarán de tener secretos para ti.**

**"F-1 World Grand Prix lleva la simulación al máximo. Éste es el mejor juego de carreras disponible para N64." TOTAL 95%**

CONSEJOS

# TÁCTICAS PARA GANAR



## Cómo salir a tope

Si quieres ser el más rápido en las salidas, realiza este pequeño truco. Como sabes, las luces rojas del semáforo comienzan a encenderse antes de que aparezca la luz verde. Bien, pues empieza a dar toques al acelerador cuando se ilumine la cuarta luz roja y continúa haciéndolo con la misma cadencia hasta llegar a ocho. Si lo has hecho bien, justo en ese momento se dará salida, y entonces podrás acelerar a tope sin que tu coche derrape.





## ¿Con ayuda o sin ayuda?

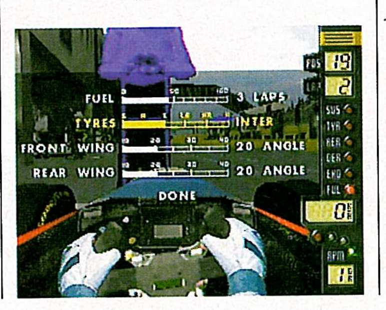
Tus primeros pinitos en «F-1 WGP» puedes hacerlos poniendo en "on" las opciones para que la computadora te ayude a frenar a la entrada de las curvas y a acelerar después. Sin embargo, tu objetivo debe ser jugar sin asistencia, aunque el control sea más difícil. Sólo así podrás decir que eres un verdadero piloto de fórmula 1.




## Entrada en boxes

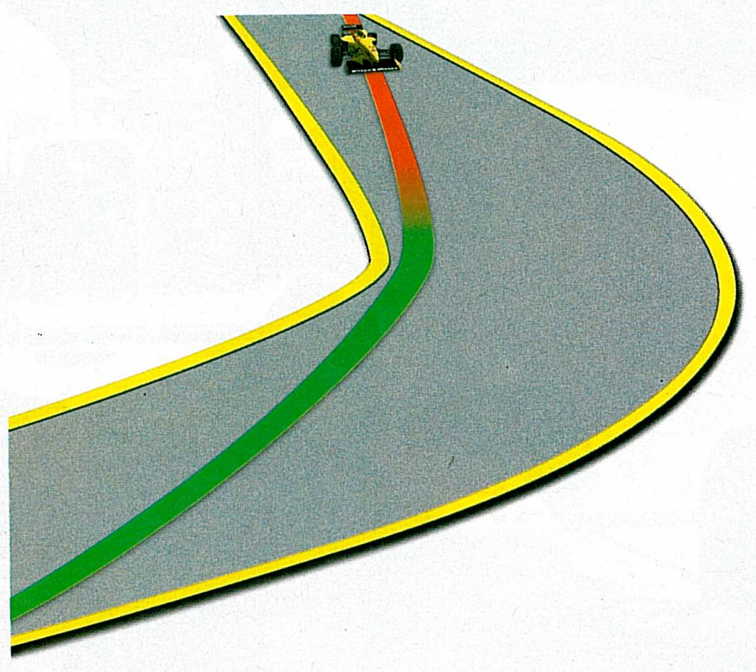
Si juegas con la opción de "damage" activada, notarás cómo tu coche sufre daños que después tienes que reparar entrando en boxes.

Los choques contra otros coches o contra las vallas dañan tu suspensión; los frenazos bruscos pueden hacer polvo tu cambio de marchas; si giras de forma brusca o derrapas, se desgastan antes tus neumáticos; y por supuesto, el fuel se te gasta en las carreras más largas. Una parada en boxes a tiempo te evitará mayores problemas.




## Así se debe trazar una curva

Uno de los aspectos más difíciles de «F-1 WGP» es la trazada de las curvas. En este dibujo te mostramos cómo debes tomarlas: tienes que frenar antes de entrar en ella, abrirte bien y dirigirte hacia su vértice. Justo cuando llegues al centro, comienza a acelerar hacia el exterior. Ya sabemos que cuesta un poco concentrarse ante cada curva, y que no siempre va a salir a la perfección, pero al menos pruébalo en los giros más complejos porque enseguida le cogerás el tranquillo.



### Significado de las señales

La línea oscura que recorre la pista te indica el sitio de la trazada natural. Trata de seguirla cuando tomes una curva.

Las marcas amarillas indican que entras en una zona en la que debes ir con precaución, quizá sin frenar, pero sí disminuyendo la velocidad.

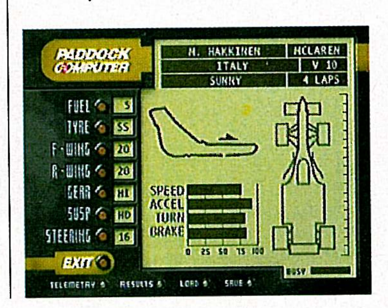
Las marcas rojas son una señal de peligro inmediato. Aquí debes frenar bastante, porque se acerca una curva muy peligrosa.

## Ajustando la mecánica de tu coche

Aprovecha las sesiones de entrenamiento para ajustar las condiciones de tu bólido. Puedes tocar varios aspectos, como los alerones, el recorrido de las marchas o la suavidad de la dirección. Al principio de cada carrera, tu F-1 aparece con una configuración que viene de serie, pero puede que no sea la más adecuada para el circuito. En las siguientes páginas, nosotros te recomendaremos una configuración apropiada para cada trazado, aunque tú siempre puedes buscar una que vaya mejor a tu forma de conducir.

## ¿Manual o automático?

Jugar con el cambio manual es llevar el realismo al máximo, pero también una hazaña sólo apta para expertos. Si lo consigues - familiarizarte con la palanca-, puedes utilizar las marchas como freno motor al tomar cada curva. Con el cambio automático tienes que utilizar mucho más el freno normal, con lo que sufren más las ruedas.



## CIRCUITO 1
# ALBERT PARK
## GP DE AUSTRALIA (5.301 m)

**Tu debut en el campeonato te lleva hasta el circuito de Australia, un trazado largo y rápido.**

El recorrido está bien señalizado, y la anchura de la pista te permite adelantar sin problemas. La única preocupación son algunas curvas muy cerradas.



### ❶ El giro más difícil

Esta curva a la derecha es el giro más complicado del circuito. Frena cuando te acerques a ella para poder trazarla bien y ábrete a la derecha a la salida.



### ❷ Cuneta asfaltada

Si has seguido nuestro consejo, podrás tomar la siguiente curva a más velocidad. La cuneta está asfaltada y no importa que te salgas un poco.



### ❸ Sin tocar el freno

En esta zona la carretera gira a izquierda y derecha. Si sigues la trazada, no te hará falta frenar.

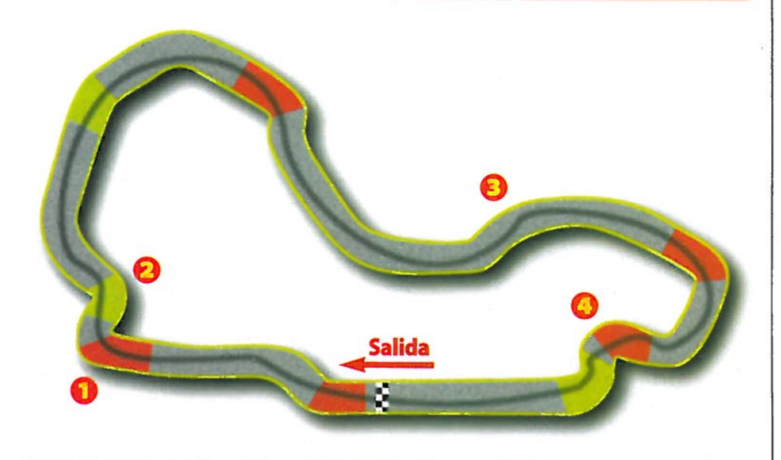


### ❹ Directo a la meta

Antes llegar a la recta de meta hay un par de giros complicados. Frena en la curva a la derecha para poder entrar a toda velocidad.

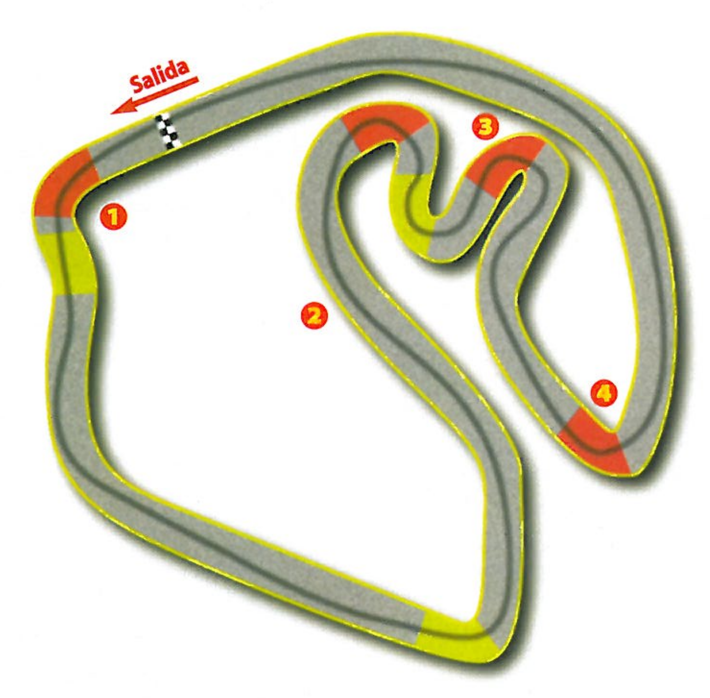
**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 15 |
| R - WING | 20 |
| GEAR | SH |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 22 |




**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:30.58
- Récord Nintendo Acción: 1:17.66

## CIRCUITO 2
# INTERLAGOS
## GP DE BRASIL (4.292 m)




**El de Interlagos es un circuito sinuoso, con bajadas y subidas constantes que dificultan la visión.**

Durante la mayor parte del recorrido puedes pisar el acelerador a fondo, pero tiene una curva bastante complicada poco después de la salida. Cuidado con los atascos que se pueden producir allí. Luego viene una zona de curvas que conviene que tomes a baja velocidad.

### ❶ Salida cuesta abajo



La salida de este Gran Premio es un poco peliaguda, porque a una recta corta le sigue una bajada con un par de curvas. Puedes entrar rápido tras la señal, pero la curva se cierra a la izquierda justo después.

### ❷ Un peralte perfecto



El peralte del tramo que precede a las "S" te permite tomar las curvas a máxima velocidad.

### ❸ Zona de curvas

En estas dos curvas que hemos marcado en rojo tienes que ir despacio. En la amarilla entre ellas puedes acelerar.




### ❹ Último peligro



Evita irte a la hierba en esta curva. Después no hay que frenar hasta la meta. Solo maniobrar con soltura.

**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 30 |
| R - WING | 25 |
| GEAR | SL |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 24 |

**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:18.39
- Récord Nintendo Acción: 1:08.25

CIRCUITO 3

# BUENOS AIRES

## GP DE ARGENTINA (4.259 m)

**No hay más que echar un vistazo al mapa de este circuito para comprender que se trata de un recorrido difícil y muy técnico.**

En Argentina te encuentras nada menos que con cinco curvas de 180º, y además ni la señalización ni la visibilidad son buenas. Para colmo, hay otros giros engañosos, que pese a su aspecto se pueden tomar a gran velocidad.



**1 Salida rápida**

Con un poco de precaución en este viraje a la derecha, puedes tener un buen inicio de carrera.



**2 No las tengas miedo**

No te dejes impresionar por el aspecto de esta curva ni por la señal que la precede. Puedes tomar ésta y la siguiente sin pisar el freno.



**3 La chicane del infierno**

Esta chicane es dificilísima de trazar bien. Se entra en ángulo recto a la izquierda y justo después se cambia a la derecha. La cuesta abajo tampoco ayuda.

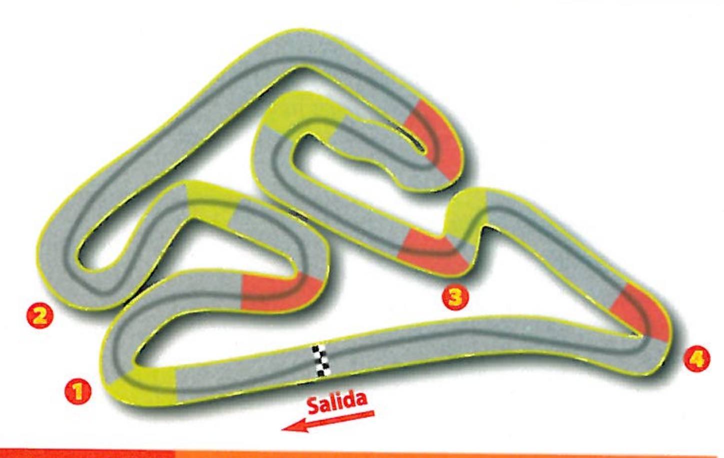


**4 A la arena o a la meta**

En esta curva te juegas tener una buena entrada en la recta de meta. Si te pasas de frenada acabas en la arena, así que sé precavido.

**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 35 |
| R - WING | 40 |
| GEAR | SL |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 26 |



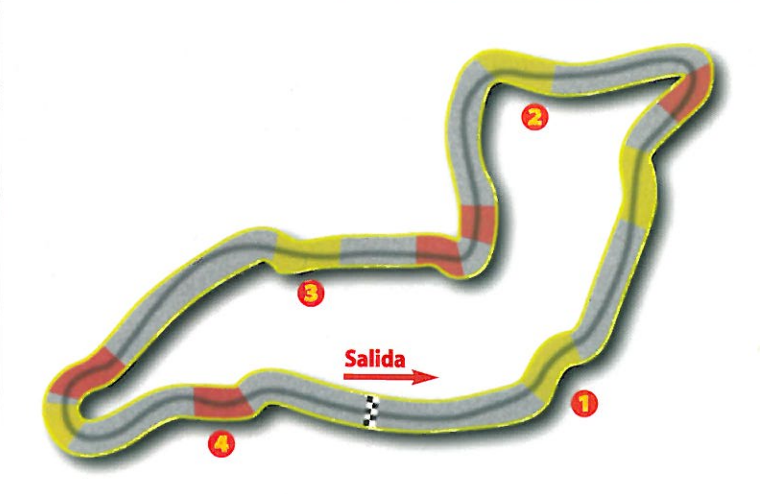

**TIEMPOS**

- Récord del circuito: 1:27.98
- Récord Nintendo Acción: 1:13.36

CIRCUITO 4

# IMOLA

## GP DE SAN MARINO (4.930 m)




**Otro circuito de los rápidos, aunque en este caso la pista no es muy ancha, y puedes tener problemas con los adelantamientos.**

Pese a que prácticamente no hay una recta propiamente dicha, en este circuito es posible tomar la mayor parte de las curvas a una velocidad muy alta si consigues mantener la concentración al máximo en las trazadas.

**1 Volantazos rápidos**

Tras la salida viene una semi-recta larguísima que sólo se tuerce en dos ligeros giros a izquierda y derecha. Un movimiento rápido del volante te permitirá superarlos sin frenar. A estas alturas ya tendrás práctica.



**2 Trázala bien, por favor**

En esta curva puedes entrar a tope, pero es fundamental que la traces bien.





**3 ¿Atajas o no atajas?**

Si no puedes trazar bien aquí, mejor ataja por el césped antes que chocarte contra el muro.



**4 Problemas en los boxes**

Justo a la altura de la entrada a boxes viene el giro más comprometido. Frena bien y tuerce todo a la izquierda. Después gira otra vez a la derecha para entrar en la recta de meta.

**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 25 |
| R - WING | 30 |
| GEAR | SL |
| SUSPENSIÓN | HD |
| STEER | 28 |

**TIEMPOS**

- Récord del circuito: 1:25.53
- Récord Nintendo Acción: 1:19.73

CIRCUITO 5

# MONTECARLO GP DE MÓNACO (3.366 m)

**Sin lugar a dudas, éste es el circuito más carismático del mundial, pero también el más difícil por sus continuas curvas.**

La velocidad es reducidísima en algunos tramos, y las curvas muy cerradas. La carretera es estrecha y sin cunetas, así que lo mejor para adelantar es esperar la retirada de los rivales. ¡Y acuérdate de visitar los boxes!

### 1 Peor de lo que parece

Esta primera curva es más difícil de lo que parece, porque como te abras un poco más de la cuenta te golpearás con ese cartel azul que pone F-1. Ya sabes, lo de siempre: frena antes de entrar para no llevarte una sorpresa desagradable.




### 2 ¡Aprovecha ahora!

Después de esa primera curva viene una cuesta arriba bastante larga que es uno de los pocos tramos del circuito en los que puedes pisarle a fondo. Así que aprovecha para ganar posiciones.



### 3 Cuesta abajo y frenando

Seguro que este tramo lo has visto más de una vez por televisión. La serie de curvas cerradísimas que te llevan cuesta abajo hasta la entrada del túnel es una de las secuencias más famosas de la Fórmula 1. Y claro, también una de las más difíciles de todo el juego, así que frena a tope, cuídate de los embotellamientos que pueda haber y no bajes la guardia con la última a la derecha antes del túnel.




### 4 Dentro del túnel

¿Conseguiste salir sano y salvo del infierno de las curvas? Vaya eres un monstruo. Y ahora, pues nada, dale una alegría a tu coche y pisa a fondo el acelerador cuando atravieses el túnel. Te advertimos que tiene una pequeña curva a la derecha, pero como es el segundo y último tramo del circuito donde puedes correr, no hay más remedio que jugársela. A estas alturas, ¿qué es una pequeña curva para ti?



### 5 ¡Cuidado a la salida!

Poco después de la salida del túnel, viene un zig-zag rapidísimo a izquierda y derecha. Seguramente llegues a este punto bastante rápido, así que no tengas reparos en pisar a fondo el pedal del freno, porque es muy difícil tomarlo correctamente si vas un poco pasado de velocidad. Ten cuidado, porque si sigues recto te verás metido en un callejón sin salida y te puede costar horrores volver a la pista.



**TIEMPOS**

- Récord del circuito: 1:53.32
- Récord Nintendo Acción: 1:15.07

Salida

**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 35 |
| R - WING | 30 |
| GEAR | LO |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 28 |

### 6 Sin descanso al final

Esta visto que en Mónaco no hay un sólo momento de descanso. Después de la zona de las tribunas que pasa junto al mar, viene otra serie de curvas muy cerradas que tienes que coger a poca velocidad. Debes tener especial cuidado con la última antes de la meta, porque es cuesta arriba y tiene a la derecha la entrada a los boxes. ¡No te equivoques!



## CIRCUITO 6
# BARCELONA
## GP DE ESPAÑA (4.728 m)

**Montmeló es de los circuitos más rápidos del mundial, y bastante fácil técnicamente.**

Apenas hay tres curvas que te puedan plantear problemas serios, y el resto puedes pasarlas con el pie a fondo en el pedal del acelerador. Además, la línea de visión a la salida de cada giro es muy buena, y eso te facilita las cosas.



**❶ Un giro y a correr**
Tras la salida, sólo la primera curva a la derecha es difícil. Después viene una zona con virajes abiertos para lanzarse como una flecha.



**❷ La curva de Bridgestone**
Quédate con la situación de esta curva, porque es la más complicada del circuito. Está situada entre los dos puentes con carteles de Bridgestone.



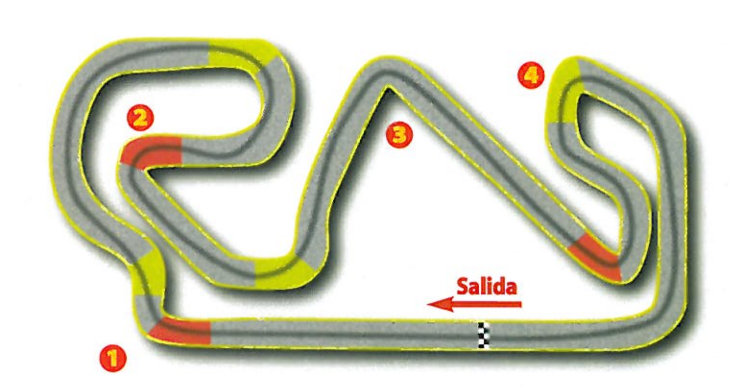
**❸ El ángulo no es tan malo**
Aunque esta curva tenga mala pinta al ver el mapa del circuito, en realidad no es tan difícil. Puedes tomarla a tope si apuras bien la trazada.



**❹ A tope desde aquí**
La curva de la tribuna es la última dificultad seria que te queda hasta llegar a la recta de meta. Ten cuidado con ella, y cuando la superes no se te ocurra volver a pisar el freno.

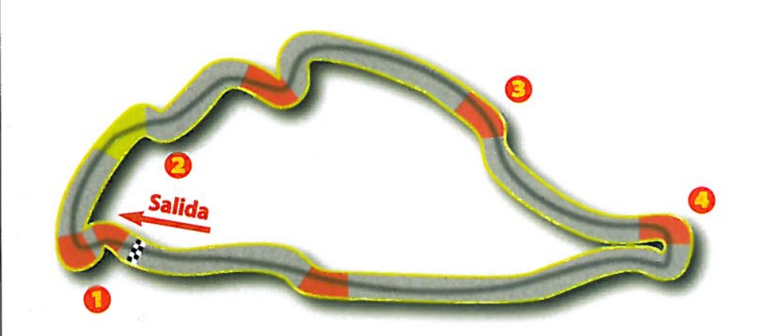
**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 25 |
| R - WING | 25 |
| GEAR | HI |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 28 |




**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:22.24
- Récord Nintendo Acción: 1:14.97

## CIRCUITO 7
# MONTREAL
## GP DE CANADÁ (4.421 m)




**El de Canadá es un circuito incómodo y engañoso. Sus largas rectas invitan a correr, pero esconde varias trampas peligrosas.**

Se trata de unas curvas en zig-zag que obligan a maniobrar muy rápido, y que se ven complicadas por la alta velocidad a la que llegas. Otro punto a vigilar son los adelantamientos, porque la carretera es muy estrecha.

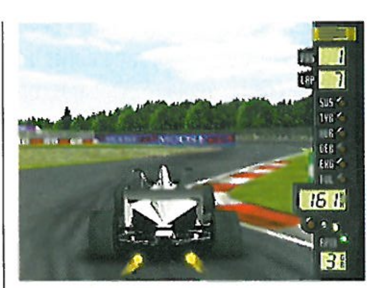


**❶ ¡Menudo comienzo!**
Las dos primeras curvas tras la salida son peligrosas, y pueden dar lugar a embotellamientos muy serios, trastazos incluidos, en la primera vuelta. La primera es a izquierda, y la segunda a derecha, más cerrada y en subida. Ya lo sabes para la próxima.



**❷ ¿Recto o a la derecha?**
No te equivoques, tienes que girar a la derecha, pese a que la mala visibilidad te sugiera lo contrario.





**❸ Frena con tiempo**
A este giro cerrado llegas a toda velocidad. Frena con tiempo y no te equivoques con el desvío a la derecha que hay un poco antes. Lo siguiente se supone que es coser y cantar.



**❹ Haz caso a las señales**
Las indicaciones que preceden a esta curva no están puestas por el ayuntamiento para que queden bonitas. Tienes que abrirte bien a la izquierda, frenar mucho y tomarla muy despacio para no salirte de la pista.

**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 20 |
| R - WING | 20 |
| GEAR | SH |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 24 |

**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:19.63
- Récord Nintendo Acción: 1:11.02

CIRCUITO 8

# MAGNY-COURS GP DE FRANCIA (4.247 m)

**Cuidado con este circuito, porque tras sus largas rectas se esconden unas curvas traicioneras.**

Aquí te vas a encontrar con las dos caras de la moneda: la velocidad punta de unas rectas larguísimas, y unas curvas tan difíciles como las de Mónaco. Además, la señalización es pésima, así que no puedes perder la concentración ni un segundo.



### 1 A tope y sin miedo

La primera gran curva a la derecha es tan larga y abierta que más bien parece una recta que se dobla un poco. Puedes tomarla a tope y sin miedo, porque es muy difícil salirse aquí.

### 2 Casi no se ve

Después de esta larguísima recta viene una curva muy traicionera a la altura de la tribuna que aparece al fondo.



Tu vas a toda pastilla y encima confiado. El consejo es que frenes con tiempo y la cojas muy despacio, porque se cierra mucho a la derecha.

### 3 Se cierra más y más

Cuidado con esta curva que aparece en lo más profundo del circuito. Comienza muy abierta, pero al final se cierra mucho, sin avisar, y si no frenas a tiempo antes de tomarla puedes acabar estampando tu coche contra los carteles de Agip que hay a lo largo de la cuneta. La salida parece más difícil de lo que es, así que comienza acelerando y gira un poquito el volante.



### 4 Doble peligro

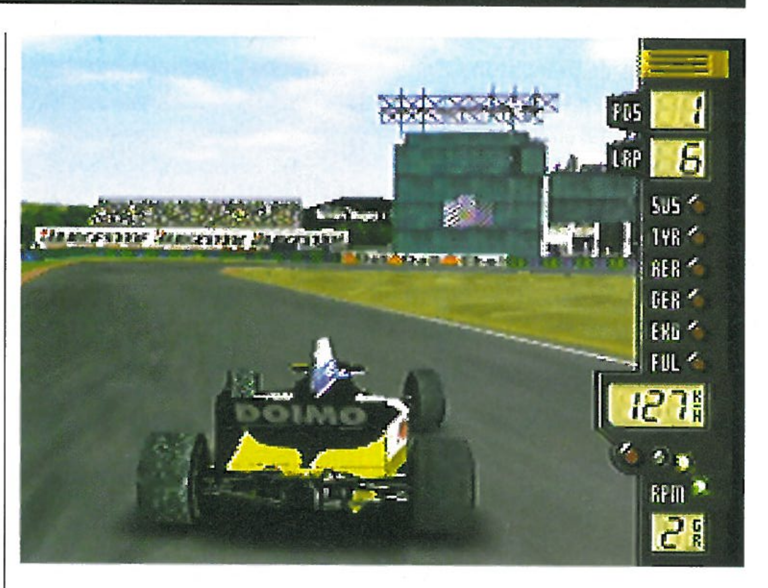
Una curva ligera a la izquierda, que hemos marcado en amarillo en el mapa del circuito, es el aperitivo que precede a la siguiente, que se te echa rápidamente encima y además aparece en rojo. Toma la tribuna como referencia para la frenada. Cuando estés a esta altura, pisa el pedal.



### 5 Ojo con el zig-zag

La curva anterior es peligrosa, pero puedes salir de ella acelerando y alcanzar una velocidad alta en la recta que hay a continuación. Cuando ya te estés acercando al final, tienes que estar atento a un peligroso zig-zag a derecha e izquierda que llega muy rápido, y te obliga a dar unos volantazos con suficientes reflejos para no salirte de la pista. No hace falta que frenes a tope, pero ve con cuidado.



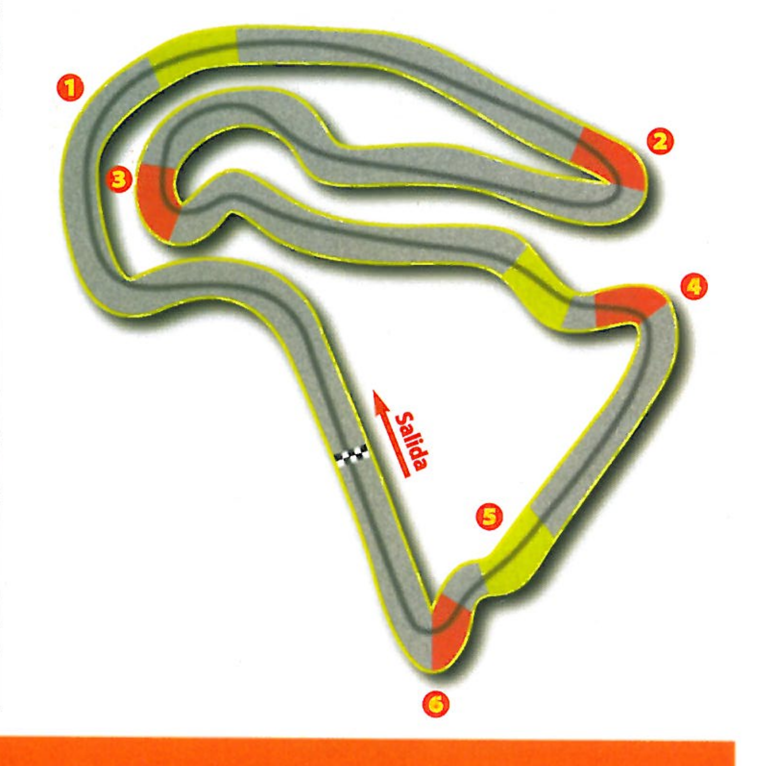


### 6 Difícil línea de meta

Entrar correctamente en la línea de meta es una de las tareas más difíciles en Magny-Cours. Después del zig-zag del que ya te hemos hablado viene inmediatamente una curva que hace un ángulo muy cerrado a la derecha, y que puede estropear el trabajo de toda una vuelta si no la sabes trazar de la forma adecuada. Como de costumbre, el mejor consejo que te podemos dar es que des una buena frenada a tiempo, porque siempre es preferible trazar bien la curva, aunque sea a baja velocidad, que arriesgarse y acabar con tus huesos en la cuneta.

**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 15 |
| R - WING | 15 |
| GEAR | HI |
| SUSPENSIÓN | NR |
| STEER | 24 |




**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:17.91
- Récord Nintendo Acción: 1:08.55

## CIRCUITO 9
# SILVERSTONE
## GP DE GRAN BRETAÑA (5.140 m)

**El circuito de Silverstone tiene tres cuartas partes de velocidad y una zona final en la que la carretera se retuerce cual serpiente.**

El Gran Premio británico parecería un auténtico paseo de no ser por la zona final del recorrido, en donde los frenos de tu bólido echarán humo de tanto usarlos. Atención también a la lluvia, que puede ser tu principal enemigo.



### ❶ Salúdales al pasar
No dejes de pisar el acelerador cuando llegues a la curva de las tribunas que hay después de la recta de salida. Tiene un perfil largo y muy abierto que te permite tomarla con el acelerador a todo trapo.

### ❷ Llegan los problemas
Llega la primera dificultad seria del circuito. Frena, trázala bien y gira rápidamente a la derecha después.



### Configuración recomendada

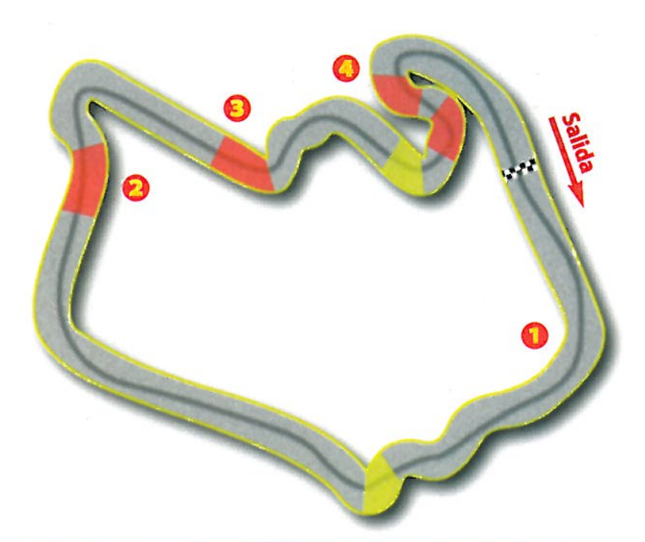
| | |
|---|---|
| F - WING | 15 |
| R - WING | 15 |
| GEAR | HI |
| SUSPENSIÓN | NR |
| STEER | 24 |



### ❸ Reduce, pero no frenes
Segundo giro comprometido, otra vez a la izquierda. No hace falta que frenes a tope, basta con reducir un poco la velocidad.

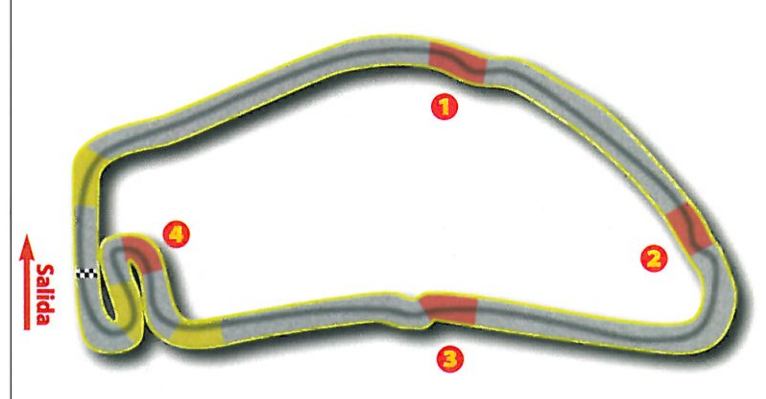


### ❹ ¡Uf, qué peligro!
Reduce la marcha tras pasar por la zona amarilla, y pisa el freno a fondo en la segunda parte de la curva.




**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:24.47
- Récord Nintendo Acción: 1:14.59

## CIRCUITO 10
# HOCKENHEIM
## GP DE ALEMANIA (6.823 m)




**Con seguridad, éste es el circuito más fácil de los diecisiete que componen el mundial de F-1.**

Apenas te vas a encontrar con curvas comprometidas a lo largo del recorrido. Lo único destacable antes de llegar a la zona virada que precede a la meta son tres curvas en zig-zag que alteran tu ritmo y te obligan a maniobrar rápido.

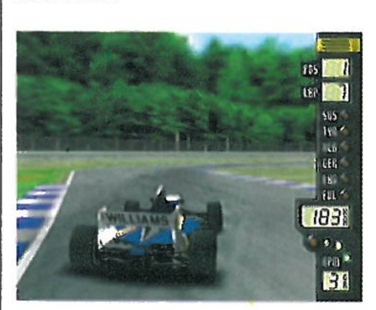
### ❶ Haciendo "eses"
La primera "S" viene después de una larga recta en la que se alcanzan velocidades de más de 300 Km/h. Frena con tiempo y luego mueve rápidamente el volante a derecha e izquierda para superarla.



### ❷ Tres giros rápidos
Esta vez hay tres giros en lugar de dos: derecha-izquierda-derecha.



### ❸ Tercera y última
El último zig-zag se inicia con un viraje cerrado a izquierda, seguido por otro a la derecha.



### ❹ Más lento que nunca
Ésta es la curva más lenta de Hockenheim. Es un giro muy cerrado al que debes entrar a poca velocidad, pero siguiendo la norma general del circuito, salir acelerando y encarar la llegada a toda mecha.



### Configuración recomendada

| | |
|---|---|
| F - WING | 10 |
| R - WING | 15 |
| GEAR | HI |
| SUSPENSIÓN | NR |
| STEER | 24 |

**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:45.74
- Récord Nintendo Acción: 1:37.11

## CIRCUITO 11
# HUNGARORING
## GP DE HUNGRÍA (3.698 m)

**El circuito húngaro tiene un trazado incómodo, lleno de desniveles y muy técnico.**

Te recomendamos que entrenes mucho hasta saberte de memoria el recorrido. Así conocerás en qué curvas tienes que frenar y cuáles puedes tomar a máxima velocidad. Sólo de esa forma conseguirás un buen resultado aquí.



### ❶ Se cierra al final
Esta primera curva la puedes tomar rápido pero con precaución, porque se cierra mucho en la parte final.




### ❷ Una bajada agitada
Éste es un tramo difícil, porque hay una serie de curvas encadenadas, y además está en bajada. Es mejor que vayas con precaución.



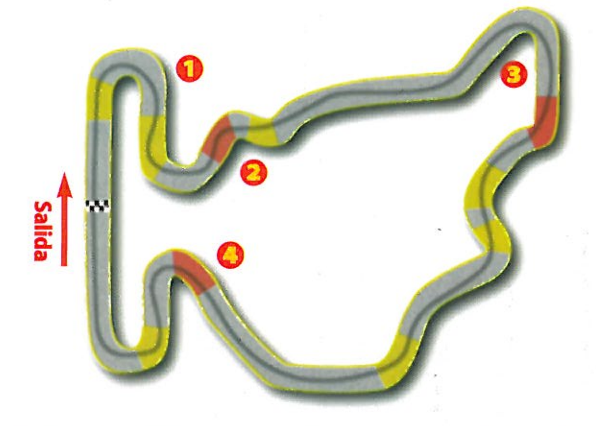
### ❸ Atrévete con ella
Esta curva la puedes tomar sin frenar. Puede que te cueste, y que necesites algo de práctica, pero te aseguramos que es posible.




### ❹ Última dificultad
No dejes de frenar en esta curva, porque es la última complicación que te queda antes de cruzar la meta. Superado este obstáculo, coser y cantar.

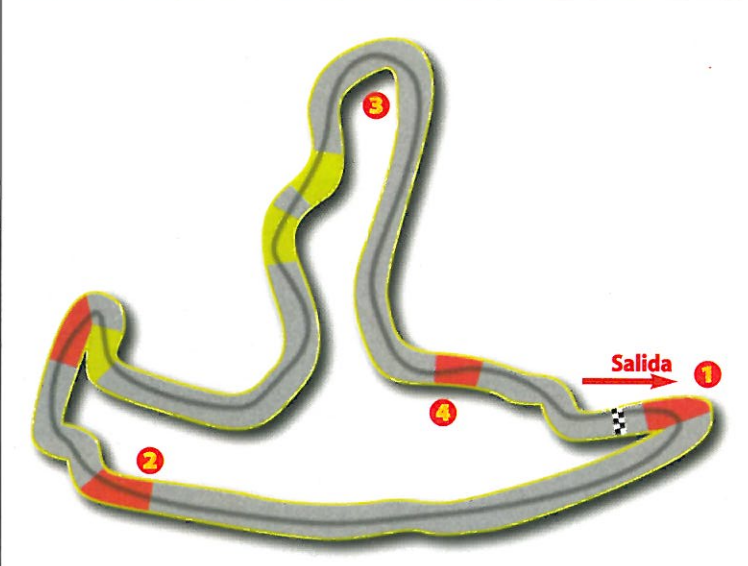
**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 25 |
| R - WING | 30 |
| GEAR | MD |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 26 |




**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:18.37
- Récord Nintendo Acción: 1:10.23

## CIRCUITO 12
# SPA FRANCORCHAMPS
## GP DE BÉLGICA (6.968 m)




**Has llegado al circuito más largo y también uno de los más bonitos del mundial.**

El circuito de Bélgica reúne casi todo lo que se puede esperar de un Gran Premio de Fórmula 1. Hay subidas, bajadas, curvas complicadísimas y una recta casi interminable poco después de la meta en la que puedes sentir la velocidad a tope. Pero tranquilo, no te entusiasmes demasiado...



### ❶ Un inicio muy lento
No te desmelenes pisando el acelerador tras la salida, porque pronto llega la primera curva, que además es la más cerrada de todo el circuito. Éste es un lugar propicio para los choques en la primera vuelta, así que al loro.



### ❷ Se acabó la recta
Tras esta larguísima recta viene una curva a la derecha que debes tomar despacio, para volver a girar a la izquierda justo después. Fíjate en el recorrido marcado en el mapa.





### ❸ Curva para valientes
Esta curva parece muy cerrada, pero si te arriesgas puedes tomarla sin frenar.

### ❹ ¡No te vayas a boxes!
Gira a la izquierda al llegar a este punto. De frente está la entrada a boxes, y es fácil que te equivoques y sigas recto.



**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 20 |
| R - WING | 20 |
| GEAR | SH |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 26 |

**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:52.69
- Récord Nintendo Acción: 1:40.80

## CIRCUITO 13
# MONZA
## GP DE ITALIA (5.770 m)

**Monza es un circuito muy famoso, pero lo que pocos saben es que es bastante fácil.**

El Gran Premio de Italia es uno de los más rápidos del campeonato, porque el recorrido tiene muy pocas curvas. Sin embargo, hay tres zonas en las que la carretera se retuerce. Tiene buena visibilidad, pero la pista es bastante estrecha.

### ❶ Las "eses" gemelas

Al final de la recta de salida vienen dos "S" seguidas. La más difícil es la primera, que te obliga a frenar y mover el volante rápido a izquierda y derecha. La otra no conlleva ninguna complicación.





### ❷ Ésta viene más cerrada

La entrada al siguiente zig-zag te pilla la izquierda, y es la más cerrada de todas. Si frenas a tiempo, después tendrás espacio para girar nuevamente a la derecha con cierta comodidad y seguir tu camino por la gran recta que precede al siguiente punto.



### ❸ No hay dos sin tres

La tercera "S" es la más sencilla de todas. Basta con que pises el freno justo antes del primer giro a la izquierda. Luego acelera y no pierdas la trazada para superarla.



### ❹ Una, grande y difícil

La única curva realmente complicada del circuito de Monza llega casi al final. Frena bien y gira a fondo si no quieres besar los carteles de Agip.




**Configuración recomendada**

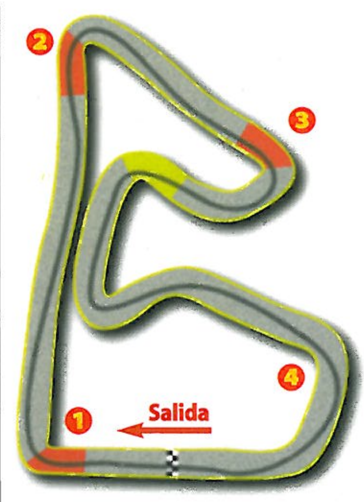
| | |
|---|---|
| F-WING | 10 |
| R-WING | 10 |
| GEAR | HI |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 24 |

**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:24.80
- Récord Nintendo Acción: 1:14.96

## CIRCUITO 14
# A1-RING
## GP DE AUSTRIA (4.323 m)

**El de Austria pertenece al grupo de los circuitos cortos, pero no puedes permitirte el lujo de perder la concentración ni un solo segundo, porque un descuido es suficiente para acabar en la cuneta y fuera de carrera.**

Estás en el país más montañoso de Europa, así que no te debe extrañar que la carretera suba y baje constantemente. La consecuencia directa es que casi nunca puedes llegar a desarrollar la máxima velocidad de tu bólido. Esta vez necesitarás mucha habilidad.






### ❶ Un buen peralte

La corta recta de salida desemboca en una curva a la derecha en ángulo recto que te las puede hacer pasar canutas si no sigues nuestros consejos. Básicamente, frena a la entrada, teniendo en cuenta que el peralte y la cuesta arriba te ayudarán decelerando la marcha y forzando el giro del coche.

### ❷ El punto más peligroso

La curva más cerrada viene precisamente tras la recta más larga, donde te ha dado tiempo a correr, parar, ponerte al máximo... La clave para sobrepasarla es tomarla a baja velocidad, pero tampoco hace falta que pises a tope el freno. ¿Comprendido?





### ❸ Pásala y acelera

Después de esta curva vienen unos virajes que puedes coger a tope si te ajustas a la trazada.



### ❹ La cuneta interminable

Arriésgate y toma estas dos últimas curvas al máximo. Aquí puedes ganar puestos, pero si te sales, la zona de cuneta a la izquierda es muy ancha y te vas lejos.

**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F-WING | 10 |
| R-WING | 15 |
| GEAR | SH |
| SUSPENSIÓN | NR |
| STEER | 24 |

**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:11.81
- Récord Nintendo Acción: 1:02.74

CIRCUITO 15

# NURBURGRING GP DE LUXEMBURGO (4.556 m)

**Éste es un circuito emocionante, que te permite disfrutar de algunas de sus curvas tomadas a toda velocidad.**

El problema de Nurburgring es que no está nada bien señalizado, y como tiene unas cunetas muy amplias, cada vez que te salgas vas a tener que recorrer muchos metros antes de poder volver a la carretera asfaltada.



## 1 Ésta llega sin avisar

La primera curva del circuito se te echa encima casi de improviso. Pocos metros después de tomar la salida, la carretera se tuerce a la derecha rápidamente, poniéndote las cosas difíciles y sin esperártelo. No dejes que la tribuna que aparece al fondo te engañe, porque tienes que girar bastante antes. Sin brusquedades, y procurando llegar a una velocidad normal.

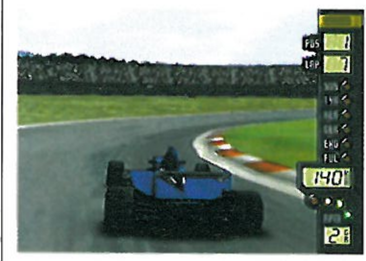
## 2 Curva peligrosa

Esta curva a la izquierda que señalamos en amarillo en el mapa, no es demasiado peligrosa, pero esconde una trampa mortal: inmediatamente después viene otra muy cerrada a la derecha que casi se te echa encima. Así que frena en cuanto salgas de ella para poder trazar bien la que te espera a continuación. Si sales muy fuerte, seguro que te la tragas.



## 3 La valla que nunca llega

En este giro la pista se cierra y parece que no va a acabar nunca. Si te sales, la valla está muy lejos, lo que significa que no impactarás contra ella, pero que por contra te costará bastante volver a la pista.



## 4 Tómate un respiro

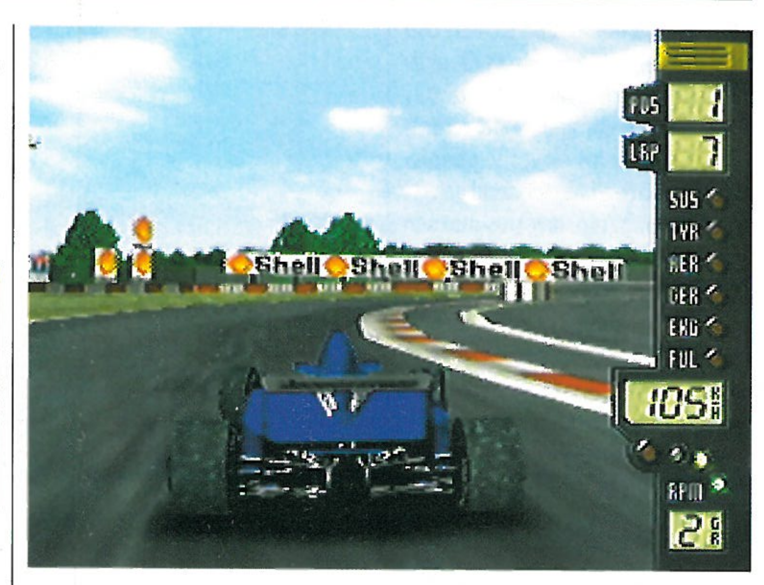
Tranquilízate, ya ha pasado el susto de la curva anterior. Ahora puedes darte el gustazo de poner a mil las revoluciones de tu coche, porque entras en un tramo bastante rápido. El circuito se tuerce un poco, pero no hay ningún peligro. La carretera es ancha, el relieve muy llano, y la visibilidad casi perfecta. En definitiva, el sitio ideal para hacer ese adelantamiento que llevabas intentando desde la línea de salida.



## 5 Suelta un poco el pedal

En esta pareja de curvas a izquierda y derecha debes moderar un poco tu velocidad. Vienes de un tramo bastante rápido, y una salida por exceso de relajación aquí es imperdonable sobre todo después de haber superado todo lo anterior. Así que concéntrate, que técnicamente la doble curva tampoco es para tanto.








## 6 Zona para correr

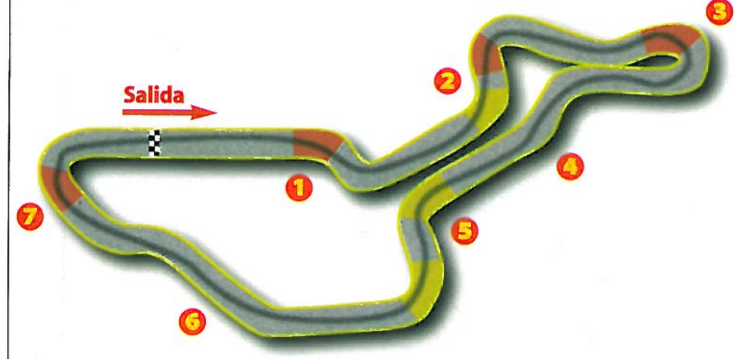
Esta zona sí que puede ser catalogada como la más rápida de Nurburgring. De nuevo cuentas a tu favor con una carretera despejada y bastante ancha, así que aquí también puedes adelantar a algunos rivales aprovechando que tu coche anda bien y que no vas a encontrar demasiados problemas.

## 7 Una más y la meta

La última curva del recorrido se las trae, pero menos mal que estamos nosotros para aconsejarte. Frena con bastante antelación, porque de nuevo la arena de la cuneta es lo más parecido a una playa que te puedas encontrar. Cuando veas la salida del viraje acelera a fondo, porque delante tuyo se abre por fin la recta de meta, que es larguilla por cierto, y conviene que llegues a ella con la aguja de tu cuentakilómetros lo más a la derecha que puedas. No era tan difícil.

### Configuración recomendada

| | |
|---|---|
| F-WING | 20 |
| R-WING | 20 |
| GEAR | MD |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 24 |




**TIEMPOS**

- Récord del circuito: 1:18.80
- Récord Nintendo Acción: 1:10.03

CIRCUITO 16

# SUZUKA GP DE JAPÓN (5.864 m)

**El circuito de Suzuka es, casi con toda seguridad, el más divertido de los diecisiete del mundial.**

Pese al aspecto sinuoso del recorrido, el perfil de las curvas te permite tomar los giros a una velocidad de vértigo. Sin embargo, hay tres que son peligrosas, así que apréndete bien el circuito para saber dónde debes frenar.

### 1 Casi dos en una

Esta primera curva tiene dos partes: empieza facilita, luego vienen unos metros rectos y finalmente se cierra bastante.



### 2 Lo mejor del circuito

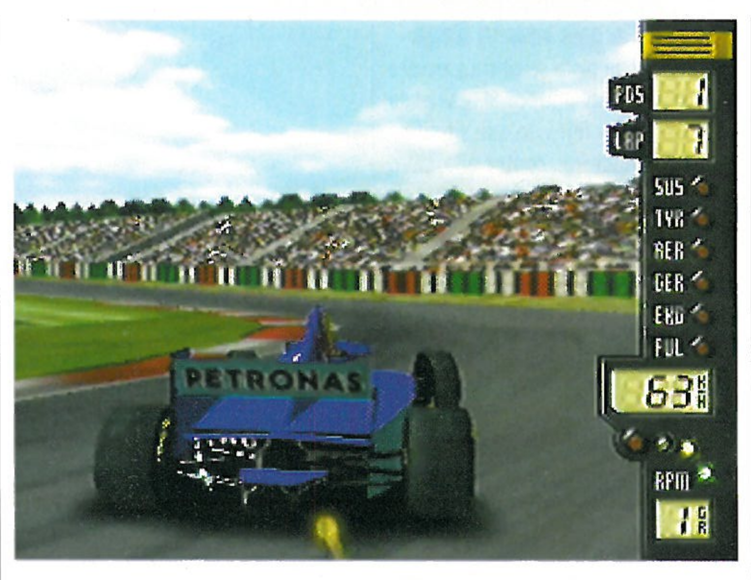
Esta serie de curvas serpenteantes te obliga a dar cuatro volantazos seguidos, pero si las anticipas puedes pasarlas todas sin frenar.



### 3 Una curva muy suave

Ahora viene una curva a la izquierda muy amplia, larga y abierta. Aquí no debes preocuparte por frenar: es un viraje casi de placer.






### 4 Tu primer frenazo

En este punto llegas a la primera frenada seria del circuito de Suzuka. Es un giro a la derecha bastante cerrado que se complica por el ritmo que traes de antes, muy acelerado. Lo que tienes que hacer es reducir bastante la velocidad para pasar en condiciones bajo el puente de Fuji. Una vez superado el obstáculo, podrás coger el ritmo de antes. Acelerar sin piedad y dejar atrás a tus rivales.



### 5 Se cierra el ángulo

Bienvenido a la curva más peligrosa de este Gran Premio. Es un giro a la izquierda con un ángulo cerradísimo, así que ábrete bien a la derecha a la entrada y luego pon la velocidad casi al mínimo.




### 6 Prepárate para correr

La curva que hemos marcado en amarillo es un poco traicionera, porque al principio parece rápida pero al final se cierra a la izquierda. Cuando la superes, acelera a fondo, porque ya no tendrás que volver a frenar en un buen rato: viene un tramo muy cómodo que transcurre entre pinares. Sólo debes volver a preocuparte cuando aparezca en el horizonte este cartel de Potenza, porque eso significará que viene un giro de los complicados.

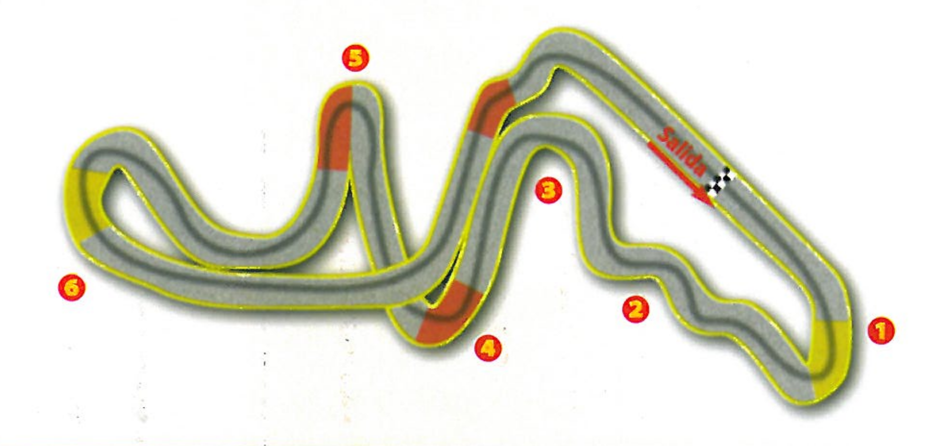


### 7 Los boxes engañan

La entrada a boxes de este circuito te puede jugar una mala pasada. Al llegar a esta zona tienes que frenar bastante, porque se acerca un zig-zag a derecha con salida a la izquierda. Sin embargo, debes tener en cuenta que el primer desvío que veas a la derecha, antes de la valla de colores, te mete en los boxes. La curva verdadera se encuentra después de la valla, así que ten cuidado y no frenes antes de tiempo.

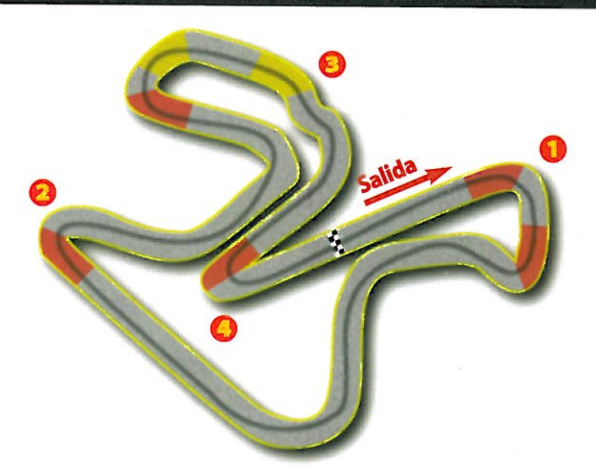
**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 20 |
| R - WING | 20 |
| GEAR | MD |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 26 |



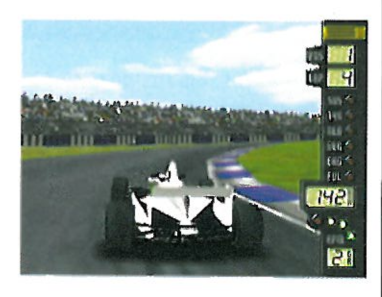

**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:38.94
- Récord Nintendo Acción: 1:27.74

## CIRCUITO 17
# JEREZ
## GP DE EUROPA (4.428 m)



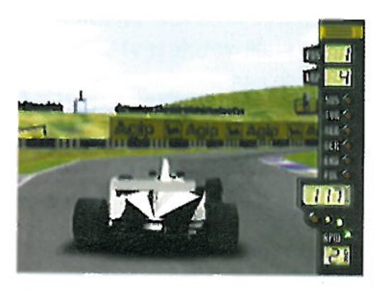

**Siempre es un placer volver a correr en casa, pese a que el circuito andaluz no sea uno de los más fáciles precisamente.**

En el mapa verás que en Jerez hay muchas curvas en rojo. En ellas casi nunca se adivina la salida, y eso te obliga a permanecer siempre atento a la dirección que toma la carretera.



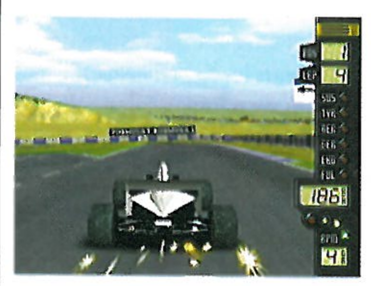


### 1 La parejita del inicio
Nada más empezar llegan dos curvas muy peligrosas a la derecha. La primera es cuesta arriba y está bien peraltada. La segunda engaña: es más difícil.



### 2 Ésta casi no se ve
La recta acaba en una curva que apenas se ve. Los carteles de Agip te sirven de referencia.

### 3 A la derecha, no recto
Esta curva a la derecha no es muy difícil, pero la carretera sigue hacia un tramo cerrado que te puede engañar. NO pasa nada si sigues recto.



### 4 Y ahora hasta el fondo
Aquí la primera a la izquierda te lleva a los boxes. Tú preocúpate de apurar hasta el fondo.

**Configuración recomendada**

| | |
|---|---|
| F - WING | 20 |
| R - WING | 20 |
| GEAR | MD |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 26 |

**TIEMPOS**
- Récord del circuito: 1:23.13
- Récord Nintendo Acción: 1:12.66

## OFFENSE
# CHALLENGE MODE
## OBJETIVO: GANAR

### A Cuestión de neumáticos
La mayoría de tus rivales llevan las nuevas ruedas Goodyear, que tienen mejor agarre, pero se desgastan más rápido. Tienes que aprovechar que tu llevas ruedas Bridgestone para subir posiciones mientras los otros pilotos entran en boxes.



### B Yo no entro a boxes!
Esta vez has optado por los neumáticos Goodyear, que como en el caso anterior vuelven a dar problemas. Aun así decides jugártela y tratas de acabar la carrera sin entrar en boxes, pese a que tus ruedas están perdiendo agarre. Trata de no frenar demasiado, porque puedes acabar en la cuneta al menor descuido, y juégatela en las rectas, que es donde se puede.



### C Irvine debe quedar atrás
Se acerca el final de la carrera, transcurre la vuelta 75 y marchas en el séptimo lugar. O sea que la situación no presagia nada bueno. Además, durante mucho tiempo has estado peleando con Eddie Irvine, que se te ha resistido más de la cuenta, y ahora tienes que adelantarle lo antes posible para luego poder pasar a los hermanos Schumacher antes de que acabe la carrera. El tema exige concentración, velocidad y la picardía necesaria para saber cuándo actuar.



### D Los boxes más rápidos
Es el Gran Premio de Italia, una carrera rápida en la que es difícil adelantar precisamente por la velocidad que levan los bólidos. Alesi va líder, y tú tienes dos opciones: puedes intentar pasarle, o bien esperar a que entre a boxes, entrar tú también y repostar más rápido para así salir antes. Elige en función de cómo veas la carrera. (y de cómo ande el depósito).



### E Te juegas el mundial
Así está la situación. Es la última carrera del campeonato. Llevas un punto de ventaja sobre el McLaren de Hakkinen, y además tu rival entra en boxes. Es el momento que esperabas para distanciarte, pero te encuentras un problema: ¡su compañero de equipo va delante y pretende bloquearte! Hay que zigzaguear detrás, cogerle rebufo (que dicen los expertos) y aguardar el momento justo para darle una pasada que no olvidará.



DEFENSE

# CHALLENGE MODE

## DEFIENDE TU POSICIÓN

### A ¡El liderato es sólo mío!

Eres el gran protagonista del Gran Premio de Australia. Hacía mucho tiempo que el equipo McLaren no tenía la victoria tan cerca, pero tus rivales no te lo van a poner fácil. Este primer "challenge" consiste en tratar de mantener el liderato frente al acoso de Schumacher y Frentzen, que vienen justo detrás tuyo, dispuestos a cazarte.




### B ¿Entrar o no entrar?

Es duro ir el primero y saber que tienes que entrar por narices en boxes. Fisichella viene detrás, y encima él trae el depósito lleno, así que tu obligación es sacarle el máximo tiempo posible para así poder hacer una corta parada de repostaje en boxes con el imperativo de regresar a la pista en primera posición. O sea que mucha velocidad, y a salir con el fuel justito.




### C Asuntos de familia

Eres Schumacher, y has liderado el Gran Premio con facilidad de principio a fin. Tu hermano Ralph también está haciendo un buen papel, e incluso podría llegar a puntuar si se mantiene en la misma vuelta que tú. Así que éste es el dilema: debes conservar tu ventaja, pero sin doblar a tu hermano. O lo que es lo mismo, intentar llevarte los puntos por ganar y que tu hermano rubrique su buena actuación. Basta con vigilarte las espaldas.




### D ¡Ayudadme doblados!

Este Schumacher está metidos en todos los líos. Ahora vas líder, pero el piloto alemán te viene pisando los talones. Por delante te esperan varios




coches doblados y un reto: adelantarlos lo más rápidamente posible para conseguir que formen un tapón que impida a Schumacher rebasarte. Y es que los "doblados" pueden cargarse la carrera de cualquiera: a ver si hacen lo propio con la de Schumacher.

### E Si aguantan las ruedas...

Vas en tercera posición, pero los dos pilotos que te preceden están a punto de entrar en boxes para cambiar sus ruedas. Tu decides jugártela, y tienes que intentar sacarles la máxima ventaja posible mientras lo hacen. En teoría no te resultará muy complicado, porque en segundos podrías sacarles bastante tiempo. Sólo hay un problema: tus ruedas también van mal y pueden explotar en cualquier momento.




TROUBLE

# CHALLENGE MODE

## SITUACIONES DE CRISIS




### A ¡Que se pare la lluvia!

Está cayendo el diluvio en el Gran Premio de Bélgica, pero tú te arriesgas y sales con neumáticos lisos. Pronto deja de llover y sale el sol, así que tienes que aprovechar para adelantar posiciones mientras la pista se seca, y conseguir finalmente ganar la carrera.




### B Conducción sin frenos

Eres Katayama, un piloto modesto, pero por fin parece que vas a conseguir entrar entre los diez primeros. ¿Dijimos por fin? ¡Tus frenos están fallando cuando sólo quedan tres vueltas! Tienes que hacer lo que esté en tu mano, y lo que no esté también, para conservar tu posición hasta el final de la carrera. Si no lo consigues, no te lo perdonarás jamás.




### C Con sólo tres ruedas

Otra historia para no dormir: ahora eres Giancarlo Fisichella (uno que ya conoces de antes, ¿verdad?), y marchas en un magnífico segundo puesto en la vuelta 39. Pero llega el desastre: ¡sí, pierdes tu rueda trasera izquierda! El reto pasa por arreglártelas para conseguir llegar a boxes sin ella (que no es moco de pavo), reparar el desaguisado en el menor tiempo posible, y encima, por si faltaba algo, acabar en un buen puesto. Honroso, al menos. ¿Quién dijo que era un juego fácil?

### D Decisión equivocada

El Gran Premio de Mónaco comienza con una lluvia ligera, y todos los equipos ponen neumáticos para mojado, menos el tuyo, que opta por otro tipo




de neumáticos. Bueno, pues te has pasado de listo, porque el chaparrón cada vez va a más (como ves en la pantalla). Y ahora te toca mantener el tipo en una pista que se ha vuelto tan resbaladiza como el hielo.

### E Una victoria en segunda

Último desafío: eres Damon Hill, otro de los buenos, y vas camino de una importante victoria para la escudería Arrows. Todo es felicidad: llevas nada menos que 30 segundos de ventaja al siguiente en la carrera, quedan pocas vueltas y...de repente se va todo al garete. Se te rompe la caja de cambios y tienes que ir en segunda hasta el final. ¿Podrás ganar?, ¿podrás aguantar el tipo? Desde luego los rivales no te lo van a poner nada fácil...



TRUCOS
# NUEVOS PILOTOS
## LOS MEJORES CONDUCTORES



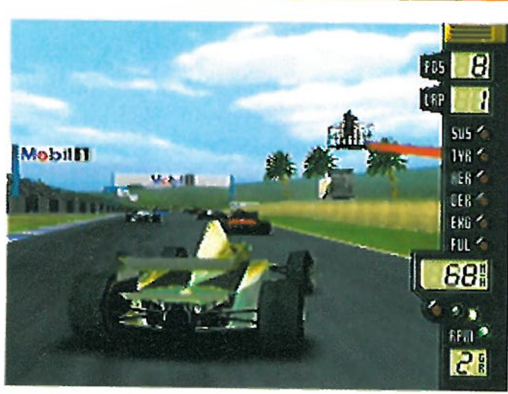



### Conductor plateado

Para sacar al número 2 de la lista de pilotos exclusivos, tienes que realizar la siguiente operación. Entra en Exhibition Mode, allí dentro selecciona al "driver Williams" y pon "Chrome" en el lugar de su apellido. Después avanza hasta la pantalla de Start y acto seguido vuelve atrás con el B. Ahora podrás controlar al "Silver Driver" en los modos Exhibition, Time Trial y dos jugadores. Y enseguida notarás sus ventajas: la velocidad, agarre...

### Conductor dorado

Sigue el mismo proceso que con el plateado, pero escribe "Pyrite" como su apellido. Vuelve a Start, luego atrás y te encontrarás con el "Gold Driver".







### Cómo hacer que aparezca el circuito secreto

Entra en el Exhibition Mode, selecciona al piloto llamado "Driver Williams" y cambia su apellido por la palabra "Vacation". Ahora ve de nuevo hasta la pantalla de Start, regresa después a la de elección de Gran Premio utilizando el botón B, y verás que tras el circuito de Jerez se ha abierto uno nuevo situado en la isla de Hawai.

TRUCOS
# HAWAI
## CIRCUITO SECRETO (3.003 m)

**Este circuito de propina te puede parecer muy difícil en las primeras vueltas, pero se vuelve más fácil cuando lo conoces bien.**

El perfil del recorrido es muy virado, con curvas constantes, y eso es lo que le da ese aspecto tan amenazador. Sin embargo, luego descubres que en muchas de sus curvas ni siquiera hace falta que toques el pedal del freno.

### 1 Frenazo tempranero



Apenas unos metros después de la salida ya aparece el primer giro peligroso. Tienes que frenar bastante.



### 2 ¿La salida, por favor?

Esta curva te obliga a frenar bastante. Es muy cerrada, y de ésas en las que no se ve la salida.



### 3 Todo a la derecha

No frenes en la curva de antes del túnel, pero da un volantazo fuerte para no chocar.

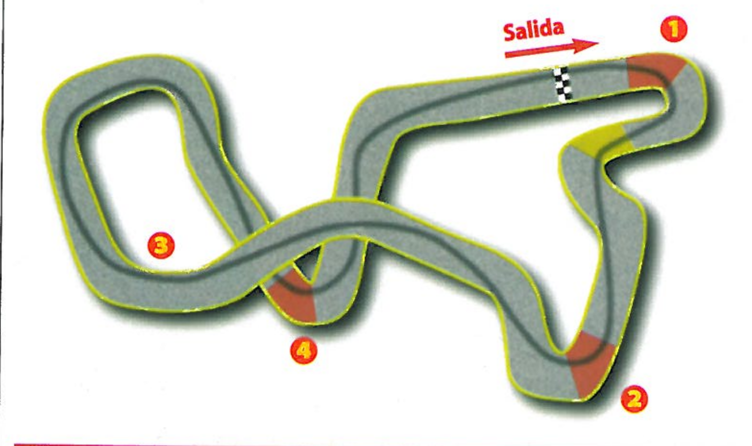


### 4 Al final de la cuesta

Poco después de atravesar el túnel que pasa por debajo del volcán, viene una cuesta abajo bastante pronunciada que acaba en una curva a la izquierda. Como vendrás a gran velocidad, tienes que frenar con tiempo porque ésta es de las difíciles.

### Configuración recomendada

| | |
|---|---|
| F-WING | 25 |
| R-WING | 25 |
| GEAR | MD |
| SUSPENSIÓN | MH |
| STEER | 26 |




**TIEMPOS**
- Récord del circuito: -:--,--
- Récord Nintendo Acción: 0:49.94

A poco que hayas jugado a «Yoshi's Story» te habrás dado cuenta de que el avance no resulta especialmente difícil, pero que hay multitud de detalles e items ocultos que resultan complicados de encontrar. Terminar un nivel es sencillo, pero no podemos conformarnos con eso: hay que intentar conseguir la máxima puntuación en la tabla de records. En esta fantástica guía que te hemos preparado encontrarás lo que necesitas para sacarle todo el jugo a este sensacional cartucho.



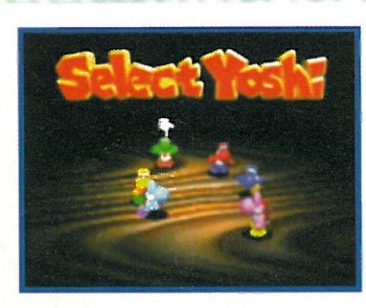
## CORAZONES Y NIVELES

*Cada uno de los seis mundos del juego está formado por cuatro niveles, lo que hace un total de **24 niveles**. En el primer mundo todos los niveles están disponibles desde el principio, pero no ocurre lo mismo en el resto de los mundos. Si queremos acceder a ellos primero **tenemos que encontrar los Corazones Especiales. En cada nivel hay tres de esos corazones**. Algunos están a la vista y otros más escondidos, pero siempre hay tres. Por ejemplo, si me encuentro en el nivel 1-2 y cojo dos Corazones Especiales, podría entrar luego en cualquiera de los tres primeros niveles del segundo mundo, ya que el primer nivel de cada mundo siempre está abierto sin necesidad de encontrar ningún corazón. Así que ya sabes, **Corazón Especial que encuentres, nivel nuevo que se abre, y además cada uno te suma 100 puntos a tu puntuación final.***




### LUCKY FRUIT

*Recuerda la **fruta que aparezca ganadora en la ruleta**, ya que ésa es la **Fruta de la Suerte** de tus Yoshis. Cuando escojas después el color del Yoshi, **elige uno cuya Fruta Preferida no sea la que ha salido** en la ruleta y así obtendrás muchos puntos.*




### SELECT YOSHI

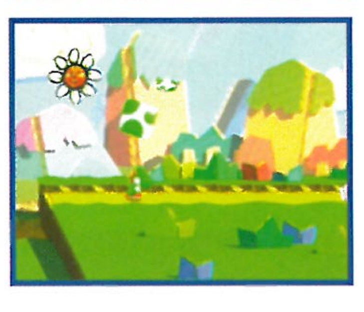
*¿Que cuál es la Fruta Preferida de cada Yoshi? Muy sencillo: al **Yoshi azul y al púrpura** les encantan las **uvas**; al **amarillo, el plátano** por supuesto; el **rojo y el rosa** alucinan con **las manzanas**, mientras que el **verde** se pirra por la jugosa **sandía**.*




## AFINA TU PUNTERÍA

*Puedes **conseguir más puntos si peleas contra los Chicos Tímidos** en lugar de comértelos. Si además logras acabar con varios Chicos de un sólo disparo, **multiplicarás la puntuación hasta 16 veces** en función de cuantos hayas eliminado con el mismo huevo. Comerte a un sólo enemigo supone 1 punto, mientras que dispararle te da 2. A la hora de disparar los huevos ten en cuenta que la explosión también sirve para eliminar enemigos. Por ello, una estrategia bastante sencilla y efectiva consiste en **disparar un huevo justo en medio de varios enemigos**. De esta manera también te los ahorras. Con las frutas pasa un tanto de lo mismo si andas sobrado de huevos, pero si te has quedado sin ellos y no tienes ganas de volver atrás, puedes **saltar sobre las burbujas hasta que las hagas explotar**. Es un método más lento pero da resultado.*





### COGER HUEVOS

*Esto ya lo sabías, pero no está mal recordar que saltando sobre este bloque **conseguirás hasta seis huevos** que puedes utilizar como arma. **Dosifícalos**, porque a veces tendrás que regresar bastante atrás para encontrar otro bloque de huevos.*



### DISPARANDO A LAS FRUTAS

*Para economizar huevos, prueba a **apuntar a un grupo de burbujas con frutas** en su interior e intenta derribarlas todas de un mismo disparo. Es cuestión de pararte tranquilamente, afinar la puntería y practicar un par de veces.*



### MONEDAS

*Por **cada moneda** que Yoshi recolecte conseguirás **1 punto**. No es demasiado, pero hay muchas monedas desperdigadas por todos los niveles. La **mayoría están escondidas y tendrás que olfatear** mucho para encontrarlas. A veces están situadas en lugares casi inaccesibles(normalmente en **acantilados o en el cielo**) y en ocasiones estarán distribuidas en **forma de flecha. Cuando veas una formación** así piensa que hay un lugar secreto cerca. Ten en cuenta que cada punto cuenta en el camino hacia la gloria de la tabla de records inalcanzable.*



### LA FLOR

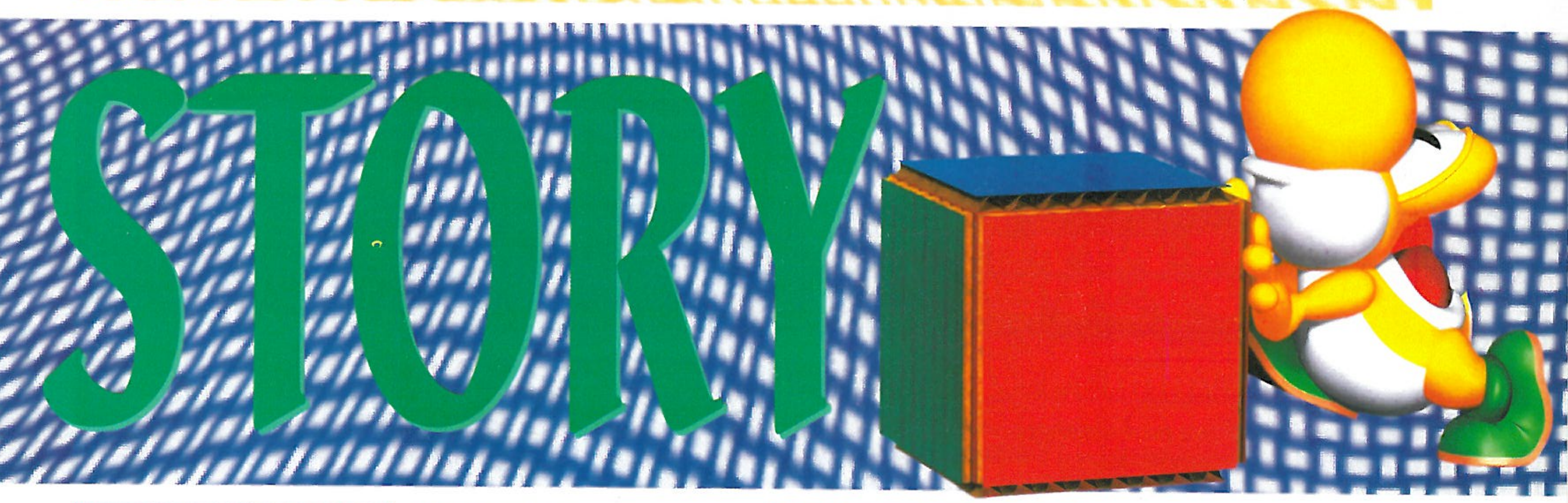
*El **contador de energía de Yoshi** es una margarita cuyos pétalos se van cayendo a medida que somos golpeados por los enemigos. Cuando encuentres una flor como ésta puedes **comértela con la lengua** hasta que pongas tu energía al máximo. Y no te preocupes, que no se seca nunca. Así que ya sabes: memoriza los lugares donde crecen estas simpáticas margaritas y regresa a cualquiera de ellos cuando andes mal de energía. Recuerda que **por cada Yoshi que no haya sido capturado** al final del nivel obtendrás **100 puntos**, así que vigila tu energía.*





## LOS AMIGOS

*__Poochi y Miss Warp son tus mejores aliados__ durante el juego (más adelante te presentaremos a otro más). Miss Warp y su familia pasan el día durmiendo, pero si saltas repetidamente sobre su cabeza los despertarás. Como ves, están numerados. Si los despiertas, podrás **pasar de una a otra rápidamente saltando sobre el que te interese**. Además, si pierdes un Yoshi podrás continuar con otro desde la última Miss Warp que hayas despertado. Poochi, por su parte, es un **perro muy cariñoso que te ayudará con su olfato a encontrar items** enterrados u ocultos. Cuando veas a Poochi, piensa que hay un secreto próximo y ponte a olfatear y a golpear el suelo como loco.*






### SEIS FRUTAS DE LA FELICIDAD

*Cuando logres comer **seis frutas seguidas del mismo tipo, aparecerá un pequeño corazón en** paracaídas. Cómelo y verás que la margarita de la **esquina superior se pone muy contenta. Yoshi también se pondrá superfeliz**, volviéndose **invencible** durante algunos momentos y pudiendo saltar y utilizar su lengua mucho más lejos de lo normal. Si estás feliz y golpeas el suelo, **convertirás a todos los Chicos Tímidos en Frutas de la Suerte**. Una razón más para vigilar tu dieta y no comer lo primero que se plante delante de tus narices.*



### 30 MELONES

*Pulsando el botón L **aparece y desaparece el marco donde podrás ver el tipo de frutas y cuáles** lleva comidas Yoshi en ese nivel. Recuerda que **un nivel no termina hasta que has comido treinta frutas**, independientemente del tipo. En **cada nivel siempre encontrarás un total de 60 frutas** distribuidas de la siguiente manera: **30 melones, 12 Frutas de la Suerte y seis de cada uno de los** otros tres tipos restantes. La **puntuación más alta se obtiene comiendo exclusivamente los treinta melones. ¿Te atreves a buscarlos?***

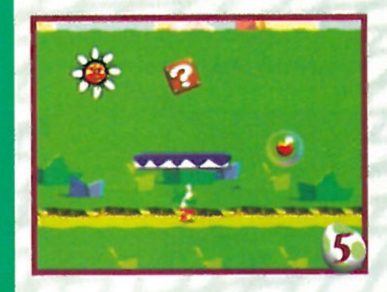
## LOS CHICOS TÍMIDOS

*En los primeros cuatro mundos te encontrarás con unos personajillos graciosos, **los Chicos Tímidos,** que aunque son molestos puedes deshacerte de ellos con facilidad **disparándoles un huevo, comiéndotelos o saltando sobre ellos**. Si andas escaso de huevos y tienes frutas cerca, cómetelos, aunque obtendrás más puntos si les disparas. Los Chicos Tímidos pueden tener la ropa de color rojo, amarillo, verde, azul y negro. **Si encuentras a uno con la ropa del mismo color de tu Yoshi cómetelo,** dispárale o salta sobre él, ya que te ganas **puntos extra**. Para conseguir que sea del color que quieres, sólo tienes que golpear el suelo repetidamente al verlo.*










## Mundo 1-1 Treasure Hunt

*Aquí tienes una descripción paso a paso de lo que debes hacer en este primer nivel. ¿Listo para seguirnos? Pues allá vamos...* ***Salta en el segundo árbol para coger dos monedas*** *(siempre que hablemos de monedas y melones, tendrás que golpear el suelo para hacerlas aparecer). Sube el escalón y consigue más monedas en el siguiente árbol. Avanza, salta los escalones, coge más monedas justo en la bifurcación y* ***un melón en el camino de arriba****, antes de llegar a Miss Warp.* ***Golpea el suelo para pasar al elefante (1) y repite en la bifurcación (monedas).***

*Salta desde la última bola roja y harás* ***aparecer un melón (2)****. Antes de pasar al elefante, golpea el suelo y caerá un nuevo melón. Recupera energía con la margarita, déjate caer y golpea la caja misteriosa. Con esto dará comienzo una* ***pequeña carrera (3)*** *que te recompensará con* ***siete suculentos melones****. Cuando termines, regresa a la primera bifurcación tras la caja. Hay* ***monedas nada más comenzar el camino descendente*** *y un poco antes de llegar al final de la bifurcación por arriba.*

*Busca en el primer árbol que veas. Pasa al elefante,* ***activa la segunda Miss Warp****, sube los escalones y* ***coge un melón*** *antes del primer árbol y las monedas del segundo. Cuando veas a* ***Poochi ve por el camino de abajo. Entre los dos troncos azules hay un melón****, y otros dos entre el primer y el segundo árbol y unos pasos después del tercero.* ***Coge el Corazón y sigue hasta la unión*** *de los dos caminos (otro melón).*

*En la siguiente bifurcación sube arriba y coge el* ***melón, las monedas bajo el árbol y la bola****. En el segundo árbol hay otro melón, y* ***en el cielo un Corazón que puedes coger disparándole (4)****. Entre los dos troncos azules hay otro melón.* ***Activa la tercera Miss Warp****, coge las monedas que hay entre el primer y el segundo árbol y* ***golpea el suelo para abrir la caja misteriosa (5).***

***Por el camino inferior encontrarás lo siguiente:*** *melón en el primer árbol, moneda en el segundo, melón poco antes del tercero y más monedas entre el cuarto y el quinto.* ***Golpea el suelo bajo el bloque, (6) y rómpelo (Corazón)****. Hay más monedas entre los dos troncos azules, en la intersección, y dos árboles antes de la* ***cuarta Miss Warp.***

TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA DESCUBRIR TODOS LOS MISTERIOS DE YOSHI´S STORY

PRIMER

## Mundo 1-2 Surprise!

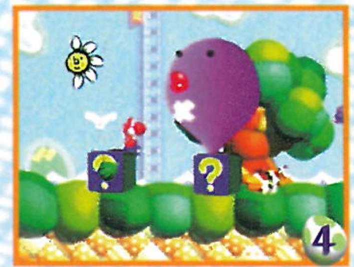
***Salta sobre el ciempiés para que se transforme en un melón (1).*** *Verás monedas poco antes del árbol que hay junto a la tubería amarilla, y un* ***melón en el árbol con flechas****. Rompe la bola misteriosa, salta sobre el interruptor y sube por la nubes para hacerte con un* ***Corazón (2).***

***Activa la primera Miss Warp y coge el melón*** *que hay en el árbol. Luego pilla las monedas bajo la margarita y en el interior de la segunda tubería azul. Cuando la pases, mira en el primer árbol y luego dispara a los bloques para acceder a otra bola misteriosa.* ***Entra en la vasija (3) y prepárate para otro minijuego:*** *tienes que* ***mantener en equilibrio siete items hasta que llegues a la meta****. Al regresar, encontrarás más monedas en el árbol antes del bloque de huevos.*

*Sube a la tubería amarilla y pega "un culetazo" para que aparezca un corazón especial. Haz lo mismo en la segunda tubería y* ***activa la segunda Miss Warp****. Coge las monedas del árbol que tiene una flecha y las que hay tras la caja azul. Activa la segunda caja (a su lado hay monedas) con un huevo y* ***dispara a la "X" del muñeco hinchable (4)****. En el árbol junto a la tercera caja hay más monedas. Dispara a la bola,* ***sube sobre el muñeco hinchable y pulsa hacia arriba para llegar hasta el Corazón (5)****. En los dos árboles que hay aquí encontrarás también monedas. Busca ahora en el árbol que hay junto al bloque de información y en el siguiente.* ***Haz caer una caja azul sobre la otra y obtendrás sendos melones. Activa la tercera Miss Warp*** *y junto a ella hallarás algunas monedas más. Bajo las plataformas segunda y tercera hay monedas.*

*Sube para coger las monedas que hay bajo cada árbol junto a la primera caja azul, rompe la segunda caja y coge todas las monedas que puedas.* ***Vuelve a repetir la operación con el muñeco hinchable para acabar con los Chicos voladores, golpea el siguiente árbol y coge los pájaros-huevo (6).*** *Hay más monedas en el siguiente árbol y en la bola misteriosa (cógelas antes de que caigan al suelo).* ***Activa la cuarta Miss Warp****, y busca en los dos árboles que hay junto a ella.* ***Revienta al muñeco hinchable para conseguir otro melón.***

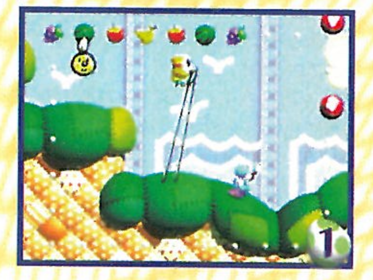




## Mundo 1-3 Rail Lift

Golpea el suelo bajo el bloque de información. Ahora los **Chicos Tímidos van montados en zancos, y para acabar con ellos primero tienes que derribarlos con un huevo bien colocado (1).** Activa la primera Miss Warp, avanza y golpea bajo el árbol de la flecha. Dos árboles más adelante hay monedas. Sube por la bola roja y rompe la bola misteriosa para **escalar rápidamente por las nuevas bolas que aparecerán y así hacerte con un Corazón (2).** Sube por el acantilado utilizando las bolas rojas y busca más monedas bajo la primera flecha.
**Poochi está situado justo encima de un melón,** mientras que el bloque de información mantiene ocultas unas monedas. Monta en la nube y déjate llevar por los raíles. **Utiliza las nubes para subir hasta arriba y ve cambiando la dirección disparando huevos a los interruptores (3).** Ten cuidado con las bolas que flotan, ya que pueden hacerte caer de tu transporte. Antes de subir a lo más alto, **activa la segunda Miss Warp** y coge las monedas que hay en el suelo (junto a la nube que sube y baja en vertical y tras la primera ondulación). Una vez arriba, golpea justo en la flecha y luego en el segundo árbol. **Golpea el suelo en la maceta que hay en mitad de las dos flechas para volver a jugar otra carrera de equilibrio y poder ganar siete melones.** De la bola misteriosa que hay más adelante saldrá tu nuevo amigo, un **Chico Tímido de color blanco (4). Si logras terminar el nivel con él, conseguirás una vida extra.**
Dispara al interruptor para hacer que la **bola flotante varíe su curso y así poder coger el melón (5).** Justo antes del hueco hay más monedas. Salta y busca monedas en el segundo árbol. **Luego dispara a la bola misteriosa y salta sobre el interruptor. Harás aparecer durante breves segundos un par de melones encima de la tubería** que hay al final del nivel, junto a la **cuarta Miss Warp. Para cogerlos, salta sobre el suelo de nubes (6), sube por los raíles y ve disparando a los interruptores de tiempo.** Luego regresa y coge todos los melones y monedas que has dejado por el camino, así como **el Corazón que hay en el cielo** tras el primer grupo de nubes. Por último, coge las monedas ocultas en el segundo árbol que hay antes de la última tubería.


1


2


3

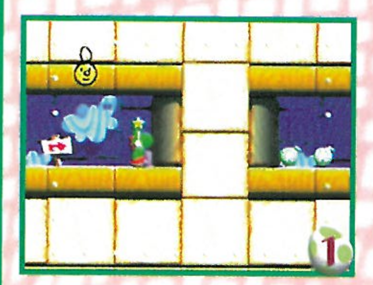

4

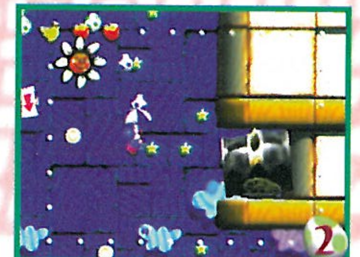

5


6

# MUNDO

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

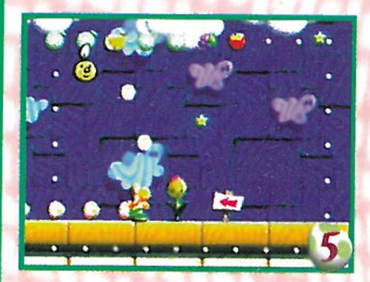

1


2



3


4

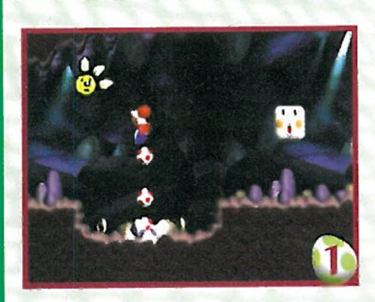

5

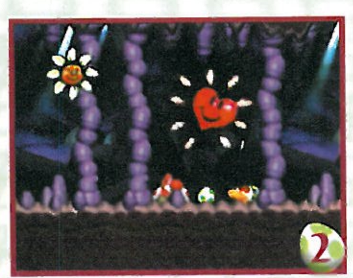

6

## Mundo 1-4 Tower Climb

Utiliza los platillos volantes para ir subiendo hacia arriba y recolectar todas las monedas y frutas. En el único pasillo lateral que hay a la derecha (junto al primer Miss Warp) hay unas flechas. Síguelas y pégate a la pared del final para **hacer que aparezcan dos melones al otro lado (1).** Toma otro platillo y sigue subiendo. Cuando estés en la cima, rompe la caja misteriosa y coge las monedas antes de que toquen el suelo.
**Coge el paraguas y utilízalo para frenar la caída pulsando el botón A (2). En el primer saliente hay un melón y ahora puedes coger los dos melones que antes hiciste aparecer.** Déjate caer hasta el final cogiendo monedas y frutas y **párate en el último saliente de la derecha para coger un melón** .Ahora entra por la puerta y ve subiendo por las bolas rojas. **Activa la segunda Miss Warp.** Sigue subiendo hasta que veas una caja azul y un **suelo de estacas puntiagudas. Pasa con cuidado, rompe la caja, entra en la vasija y prepárate para otro minijuego.**
Rompe la caja misteriosa, toma carrerilla y **salta justo antes de la bandera de salida (3). Utiliza la habilidad de Yoshi para planear lo más lejos que puedas y conseguir siete melones.** Cuando acabes, entra en la vasija. **Poochi te señala la localización de otro melón, y en la plataforma a la izquierda del bloque de huevos hay otro más. Sube por el camino de la izquierda y llegarás a un Corazón (4). En el descenso, aprovecha para coger otro melón (saliente de la derecha)** y más monedas (justo al inicio del camino). Ve ahora hacia la derecha, sube y llegarás a otra parte del nivel. **Avanza hasta que veas un tulipán; cómetelo y te convertirás en huevo (5).** Ahora **elige con el joystick la dirección e impúlsate hacia arriba** (utiliza este método para moverte por esta parte del nivel). **En la nube que hay a la derecha en la parte más alta, encontrarás otro Corazón.** Cuando hayas recolectado todos los ítems, conviértete de nuevo en huevo y apunta a la parte izquierda. Alcanzarás la puerta de salida y a la tercera Miss Warp. Ahora ya sólo tienes que **dejarte llevar por las corrientes de aire y utilizar las nubes como apoyo para ir ascendiendo (6).** Sube por la izquierda y antes de llegar arriba verás el **tercer Corazón** de esta fase. **Las tres nubes ocultan melones.**

# Mundo 2-1 Bone Dragon Pit







***Salta en seis sitios diferentes dentro de la hendidura** que hay nada más salir (1) y conseguirás **diez monedas y un melón**. Cuando veas un sitio brillante en la roca, hay cerca algún ítem oculto.*

***Acaba con el Dragón de Hueso disparándole dos huevos**, y recoge las monedas que hay en el pico, tras él.*

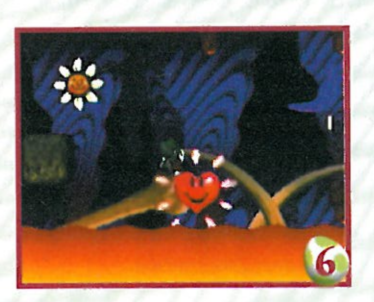
***Activa la primera Miss Warp**. Cuando encuentres a Poochi, olfatea entre las dos columnas para conseguir el **primer Corazón del nivel (2)** y luego repítelo un poco más a la derecha. Aparecerán varias plataformas para subir arriba y coger otro melón.*

*Acaba con el siguiente Dragón y examina la zona: hay **cuatro monedas ocultas. Activa la segunda Miss Warp**. Rompe los bloques y ten cuidado con el dragón que espera detrás.*

***Coge el melón** que hay a la derecha del bloque de huevos y **dispara a Lakitu para coger su nube (3)**. Monta en ella y sube para entrar por la vasija de la roca superior. Pero antes abastécete de huevos. **Elimina a los tres Dragones** y recoge los tres melones. Regresa por donde viniste y avanza hasta la siguiente vasija. Desciende y antes de las piedras hay monedas. Rompe las piedras, coge al **Chico Tímido blanco** y sigue bajando. Verás una **Bola Misteriosa** al otro lado de la pared. Cógela y aparecerá el **segundo Corazón (4)**.*







*Continúa en la otra dirección y sube a la cima. Bajo la fruta encerrada en la burbuja hay monedas. Déjate caer y métete por el primer recodo. Activa la **tercera Miss Warp**. Entra en la vasija de al lado para jugar un minijuego de equilibrio, y de regreso verás cuatro monedas. **Dispara un huevo en el centro y ¡otro melón!***

*Ve por la izquierda y utiliza el **tulipán** para acceder a la roca más alta. Todas las rocas que no tienen fruta flotando esconden sorpresa. Cuando llegues a la roca más a la derecha, salta al recodo de encima, rompe la Bola Misteriosa y conseguirás un **huevo negro (5)**. Acaba la fase con él y tendrás un **Yoshi negro**. Baja, sube por el lado izquierdo y dispara a la **Caja Misteriosa (6)**. Entra en la vasija, acaba con los tres Dragones para conseguir el **tercer Corazón.***

TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA DESCUBRIR TODOS LOS MISTERIOS DE YOSHI'S STORY

SEGUNDO

# Mundo 2-2 Blargg's Boiler

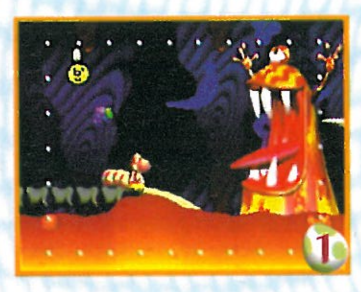
*Los **Blaargs (1) son inmunes a cualquier ataque de Yoshi**, así que espera a que se agachen para saltar por encima de ellos.*

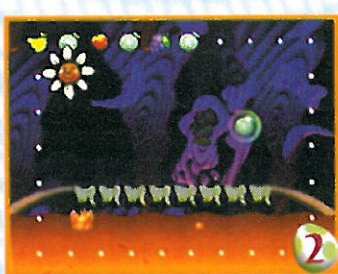
*Esta es una fase donde **casi no hay items ocultos**, así que coge todo lo que veas. Hay un inconveniente: si disparas a una burbuja o eliminas a un Chico Tímido con fruta, el contenido caerá a la lava. Para evitarlo, **empuja las burbujas (2)** hasta que estén en terreno más sólido y explótalas luego. De igual manera, calcula la trayectoria de los Chicos Tímidos volantes para hacer que lo que transportan caiga en un sitio accesible.*

*Para coger el **primer corazón (3)**, permanece en el hueso mientras se hunde o dispárale desde el hueso anterior.*

***Activa la primera Miss Warp** y coge el **melón** que hay junto al bloque de información. Cuando cruces el puente verás a una criatura que sopla. Los **Yoshis amarillo y azul claro** consiguen más puntos al comerlo.*

***Activa la segunda Miss Warp**. Avanza y verás una **Bola Misteriosa** flotando sobre dos huesos cruzados.*





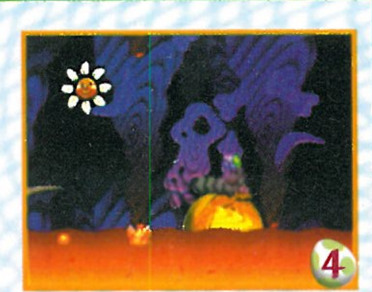


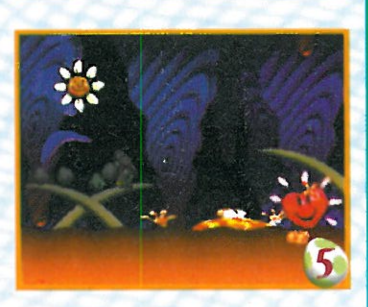
*En el primer hueso a continuación hay un **melón**. Hora de hacer equilibrismo: **sube a la bola (4)**, ve al lado derecho y mueve el stick suavemente para no caerte. En el hueso que hay tras el bloque de huevos hay otro melón.*

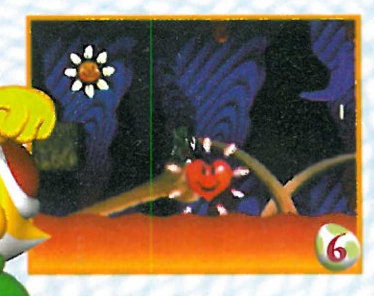
***Activa la tercera Miss Warp** y prepárate para el **segundo Corazón (5)**: dispárale cuando el Blaarg se sumerja. En el siguiente hueso hay otro melón y en el que hay bajo el siguiente bloque de huevos, también. Repite la jugada de la bola mientras te haces con los melones de los Chicos Tímidos, y coge el melón que hay en el hueso cuando acabes con la bola. Entra en la **tubería azul y prueba otro minijuego**.*

*Si sales por la vasija, tendrás que retroceder para coger los items que has dejado. Para el **tercer Corazón (6)** haz caer el hueso con tu peso y salta rápidamente cuando lo tengas.*





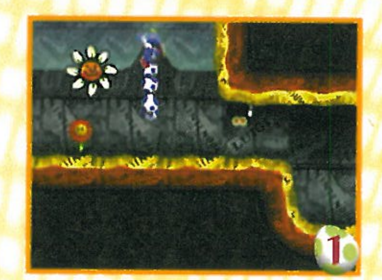
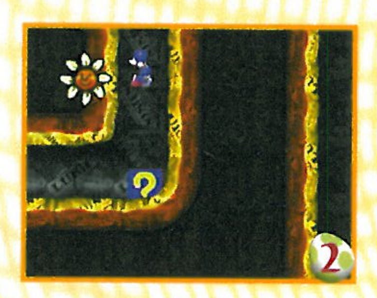




## Mundo 2-3 Jelly Pipe

**Para coger las piezas que están sumergidas en gelatina (1)** tienes que situarte encima y golpear el suelo hasta que te hundas lo suficiente. Si están en la parte superior, salta, pulsa el botón para ahondar en la gelatina y utiliza la lengua.

Avanza hasta la **margarita y coge las seis monedas** que hay bajo ella. Coge munición en el bloque y déjate caer. Recoge las **diez monedas** de la Caja para conseguir un melón, húndete en la gelatina y avanza para evitar los pinchos. Ve por el camino de abajo hasta que veas una **Caja Misteriosa**. ¡No se te ocurra romperla! Empújala hacia la derecha y salta desde ella **(2)** lo más alto posible para coger el **primer Corazón**. Sube y tírate por el conducto. Pégate a la pared izquierda y entra por el recodo que verás. Déjate caer hasta un agujero.


No entres todavía: baja y ve hacia la derecha, mete la **Caja Misteriosa en la gelatina** para hacerte con un melón, activa la segunda Miss Warp y sube por la **bola roja hasta la otra Caja Misteriosa**. Empújala y sumérgela en gelatina. Ve a la derecha y sube hasta entrar en la vasija. Para acabar con la **babosa gigante**, recarga tu munición, colócate en la **piedra de la izquierda (3)** y dispárale justo de frente cuando pase. Con tres toques lo habrás fulminado y te habrás hecho con el **segundo Corazón**.

Regresa a la salida por el agujero que hay junto a la segunda Miss Warp y vuelve a recorrerlo todo hasta el agujero de antes. Entra por él.

Ahora vamos a centrarnos en el **tercer Corazón**: avanza y baja por el primer camino descendente. Cuando veas a Poochi, golpea el suelo y sube por las plataformas. Rompe las piedras y coge el tercer Corazón. Sube por la bola roja y verás un **Boo. Haz abajo en el stick hasta que él se coloque arriba (5)**. Empuja la **Caja Misteriosa (6)** para que caiga y choque con la de abajo y consigas **dos melones más**.

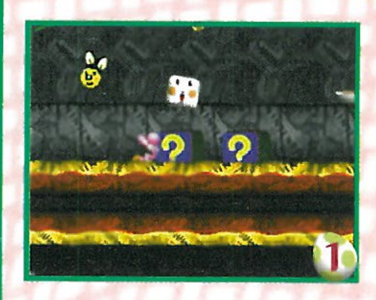


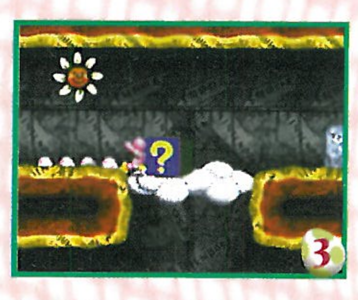


# MUNDO

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

## Mundo 2-4 Torrential Maze





Avanza saltando con cuidado por los agujeros y sube por las **bolas rojas**. Junta las **dos Cajas Misteriosas (1) para obtener dos melones**.

Sube por las plataformas volantes cogiendo monedas, y continúa hasta que veas unos **gusanos fantasmas**. Métete por el recodo de la derecha para coger el **primer Corazón**. Si eres hábil, **puedes hacerlo sin bajarte del platillo (2)**.

Sube y sigue la flecha hasta que salgas por otro agujero. Asciende por los gusanos hasta el siguiente agujero recogiendo todo lo que veas. **Activa la tercera Miss Warp** y salta por los huecos hasta el bloque de huevos. Coge munición y sube por las plataformas al piso de arriba. Ve a la izquierda y elimina todas las rocas. **Golpea el interruptor** que aparecerá y mueve la **Caja Misteriosa por encima de la nube (3)** hacia la derecha y déjala caer. Luego muévela para juntarla con la que ya había abajo (dos melones más). Ve a la derecha y **salta de liana en liana (con el botón Z** puedes desplazarte rápidamente y balancear la liana moviendo el stick a derecha e





izquierda). Asegúrate de llevar al menos un huevo para hacer **explotar la Bola Misteriosa y conseguir un huevo negro (4)**.

Regresa y entra en el agujero junto a la primera liana. Dispara a los dos bloques de piedra de arriba y mueve la Caja para que caiga a la gelatina. Haz lo mismo con la otra y luego desciende el camino en diagonal. Dispara a las **Bolas Misteriosas** para convertirlas en rojas por las que subir para hacerte con el **segundo Corazón**. Baja y entra por el agujero de la izquierda. Activa la segunda Miss Warp, déjate caer y ve a la derecha.

Avanza hacia delante y llegarás a un **bloque de huevos**. Verás que hay un montón de gusanos fantasma apuntando hacia el techo. Salta de uno a otro para hacerte con el **tercer Corazón (5)** y luego ve al agujero de la derecha. En lugar de entrar, salta al saliente que hay junto a él y continúa. Dispara un **huevo justo en medio de las monedas (6)** y aparecerá un **tulipán**. Cómetelo: te convertirás en huevo y podrás subir por el túnel de la derecha y conseguir ocho melones.

## Mundo 3-1 Cloud Cruising







Debajo del **bloque informativo hay unas monedas** que puedes coger antes de subir en la **serpiente azul** que te espera **(1)**. Este amable habitante del libro sigue en su movimiento un patrón diagonal que puedes variar saltando sobre ella para dirigirla donde más te convenga.

**Salta en las nubes para conseguir monedas y melones** hasta llegar a la **serpiente roja (2)**. Esta serpiente es más difícil de controlar. Saltar sobre ella hace que giren de derecha a izquierda, y tendrás que ir saltando en vertical sin moverte para no caer de su lomo. Para llegar a nube firme tienes que ir saltando de una a otra, lo que exige cierto nivel de destreza.

Arriba tienes una nube entre dos flechas. Dentro hay monedas, y sobre ella una Bola Misteriosa donde está el **primer Corazón del nivel (3)**. Ve hacia la derecha, **activa la primera Miss Warp** y monta en otra **serpiente azul hasta la vasija**. Entra, ve al bloque y coge munición. Ahora atento: sólo tienes unos segundos para hacer esto antes de que un enjambre





de **Chicos Tímidos voladores (4)** se abalance sobre ti. Si quieres evitarlos, pasa de coger los huevos y **vete directamente hasta la siguiente vasija**. Entra en la **tubería roja (5)** y hazte con el **segundo Corazón**. Luego mira en las **nubes, porque en todas hay monedas**. Sal y **activa la segunda Miss Warp**. Déjate caer sobre el **Dragón Verde** y avanza hasta un **interruptor que cae en paracaídas (6)**. Dispárale un huevo y aparecerás en un lugar lleno de melones y nubes. Ve golpeando todos los interruptores porque el tiempo es tu peor enemigo. Si logras llegar hasta arriba conseguirás el **tercer Corazón.**

TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA DESCUBRIR TODOS LOS MISTERIOS DE YOSHI´S STORY

# TERCER

## Mundo 3-2 The Tall Tower

**Utiliza los muelles** para ir saltando hacia arriba. Ponte en el borde y, cuando te impulse, pulsa el botón de salto para elevarte más.

Más arriba, en el lado derecho, tienes el **primer Corazón (1)**. Ahora empezaremos a decirte dónde están ocultos los ítems numerando las casitas amarillas con tejado rojo que encontrarás: dejando a parte la que está donde apareces, la **segunda (abajo-derecha) tiene un melón**, la tercera una moneda, la quinta de nuevo monedas, al igual que la sexta (la que está junto al Corazón). La séptima contiene más monedas. Continúa ascendiendo hasta la vasija (la casita de debajo tiene más monedas y un poco antes de la vasija hay otro melón). Cuando aparezcas, coge las monedas de la primera casita, déjate caer hacia la izquierda pasado el bloque informativo. **Rompe la Bola Misteriosa y te harás con un extraño huevo blanco (2)** que te proporcionará un **Yoshi blanco** si terminas el nivel con él (este huevo no aparece más en todo el juego, así que disfrútalo). **Activa la segunda Miss Warp** y prepárate para un paseo por

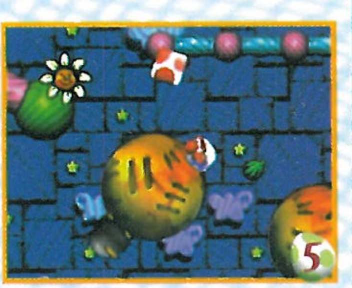






el aire en... ¿una hoja? Como si de una tabla de surf se tratara, móntate en la hoja y procura controlarla moviendo a derecha e izquierda cuando sea necesario. Una vez en tierra firme **rompe la Bola Misteriosa** para participar en una emocionante **carrera sobre hojas (3):** tienes que llegar al otro extremo en el menor tiempo posible, y para ello debes zigzagear lo menos posible. Como ya eres un experto en esto del surf aéreo, no tendrás problema para volver para hacerte con otro **Corazón (4)**. Entra por la nueva vasija. Ahora ten cuidado: **activa la tercera Miss Warp** y **sube a la bola cuando el bicho que la puebla esté en el extremo opuesto (5)**. Estos enemigos son invencibles y debes tener mucho cuidado con ellos. Sigue ascendiendo hasta que veas **dos bolas de pinchos oscilantes**. Antes de esa plataforma hay un melón. Continúa subiendo hasta que veas un muelle. Súbete en él, ponte en el extremo izquierdo y salta mientras mantienes el stick y el botón de salto pulsados para mantenerte en el aire. Así conseguirás el esperadísimo **tercer Corazón (6)**.







## Mundo 3-3 Poochy & Nippy

¡Pues sí que comenzamos bien! Los **Chicos Tímidos han decidido liarse a bolazos de nieve** y no hay manera de evitarlo. Cuando veas que un Chico Tímido **suelta una exclamación, es que te tiene a tiro**, así que más te vale salir corriendo (y no te dejes arrinconar por ellos).

El **primer Corazón** es bien sencillo de obtener. ¿Ves esas plataformas que oscilan? Ponte en el borde de una y deja que se incline totalmente hacia un lado. Luego sal corriendo hacia el extremo elevado y salta desde allí. Así podrás coger el **Corazón que está en el cielo (1)** del primer acantilado nada más salir.

Avanza hasta que veas **cuatro Chicos Tímidos en formación (2)**. Si eres rápido y los eliminas de un sólo disparo conseguirás **un melón**. Juega al **minijuego de equilibrio** y **activa la segunda Miss Warp**.

Salta de nuevo sobre las plataformas oscilantes hasta llegar a un **cúmulo de rocas que flotan**. Utiliza los huevos para romperlas y hazte con el **segundo Corazón (3)**. Continúa y entra en la vasija. **Activa la tercera Miss Warp** y busca un **melón entre la tercera y la cuarta tubería (bajo la margarita)**. Ahora verás una bifurcación y dos vasijas. Ve por la de abajo y coge otro melón bajo la margarita. **Salta la primera Caja Misteriosa** y junta las otras dos para hacerte con dos melones más. Luego rompe la primera y conseguirás un **Chico Tímido blanco**.

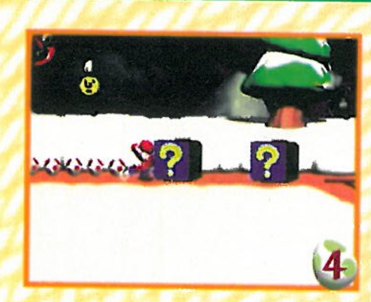
Nueva bifurcación junto a la que te espera **Poochi**. Ve por la de arriba y avanza hasta los bloques de piedra: rompe el segundo de la segunda hilera empezando por arriba, y el segundo de la cuarta empezando por abajo, para coger dos melones. Y hazte con otro más bajo la margarita que viene a continuación.

Ve por la bifurcación de arriba y no rompas la caja que hay después. Empújala hasta la **bandera de llegada (5)** para obtener un nuevo melón. **Hay otro más bajo la margarita y monedas bajo Poochi**. Entra en la vasija de abajo, coge el melón bajo la margarita y **salta de cigüeña en cigüeña para coger el tercer Corazón** que está en el cielo junto a la luna **(6)**.


1


2


3


4


5


6

# MUNDO

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

## Mundo 3-4 Frustration

Para pasar al otro extremo del acantilado tienes que **montar en esta divertida rueda**. Muévete hacia la derecha mientras saltas sin parar entre los huecos del anillo.

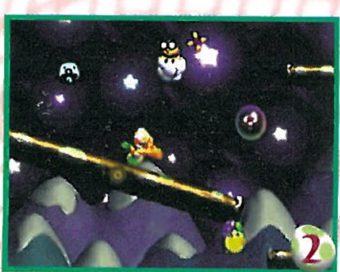
La **segunda Bola Misteriosa** que encontrarás esconde el **primer Corazón del nivel (1)**. Avanza hasta las plataformas oscilantes y ten cuidado con Lakitu: aparece de repente lanzándote **bolas puntiagudas (2)**. Un buen huevo y tendrás toda la nube para ti, pero date prisa: desaparece.

Cuando llegues a las rocas, rompe la primera y la segunda empezando por abajo para pasar, pero no dejes la cuarta entera o perderás un jugoso melón **(3)**. Si derribas a los cuatro Chicos Tímidos de un disparo obtendrás otro melón más. Activa la segunda Miss Warp y prepárate para otro viaje en rueda, pero esta vez un poco más complicado: tienes que **coger todos los melones mientras giras (4)**. Si llegas a tiempo, **ganarás siete melones** más.

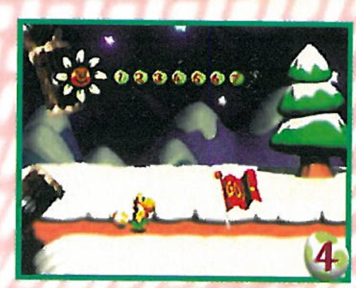
Avanza hasta que veas al **ciempiés** y síguelo hasta dar una vuelta completa a la **montañita de nieve (5)**. Así conseguirás otro melón, y hay otro más antes del hueco.

Continúa y verás varios **Bumptys**, unos **pingüinos** que no gustan de extraños en su territorio. El truco está en **comértelos en cuanto los veas** para evitar que te echen a patadas. **Activa la tercera Miss Warp** y rompe las dos rocas de enfrente para hacerte con el **segundo Corazón, que está dentro de la Bola Misteriosa (6)**. Cogelos pájaros-huevo y disfruta de ellos hasta el final del nivel. Avanza hasta la tubería roja y un poco después verás una **Bola Misteriosa**. Aquí está el **último Corazón de esta fase**. Antes del hueco hay otro melón. Camina hasta el final participa en el minijuego de equilibrio, y coge el último melón que está enterrado **debajo de Poochi, junto a la cuarta Miss Warp.**


1


2

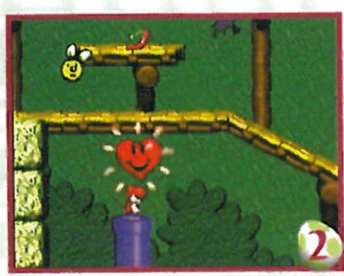
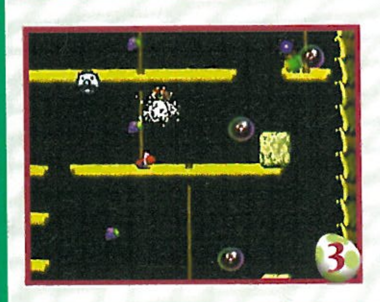

3


4

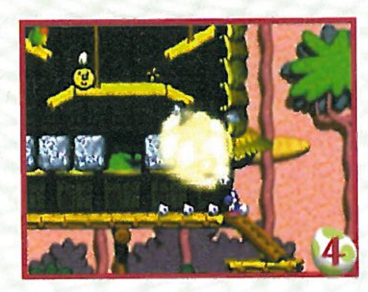

5

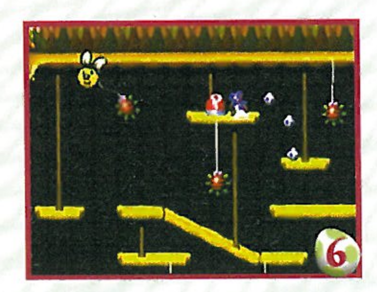

6

# Mundo 4-1 Jungle Hut

*Dirígete a la izquierda, coge munición y sube. Continúa por esa dirección hasta que veas* ***una flecha.*** *Sube a la plataforma que hay justo encima y desde ahí salta a la derecha.* ***Come el tulipán*** *y utiliza la* ***forma de huevo para impulsarte y coger el Corazón (1)*** *que hay en la plataforma superior. Baja y ve al* ***bloque de huevos del comienzo.*** *Continúa bajando y sigue el camino de las dos piedras. Bajo la segunda hay otro tulipán, así que repite la operación y esta vez impúlsate hacia la derecha para hacerte con el* ***segundo Corazón.*** *Ahora desciende hasta la parte inferior derecha, rompe los bloques de piedra y entra por la* ***tubería verde.*** *Avanza y sal por la tubería verde del otro extremo. Aquí te espera el* ***tercer Corazón (2).***
*Entra de nuevo por la tubería y esta vez baja hasta que entres en la choza. Dentro te esperan varias* ***Bolas Misteriosas,*** *pero unas* ***molestas abejas (3)*** *te van a dar bastante guerra. Para pasarlas, camina muy despacio bajo ellas mientras cae la miel. Cuando termines, sal por la parte izquierda. Ahora vamos a examinar el mapeado:*





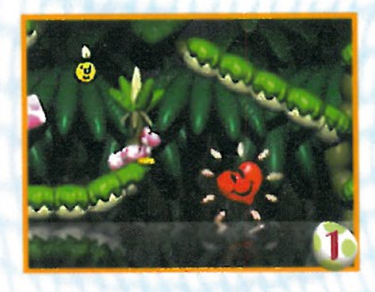
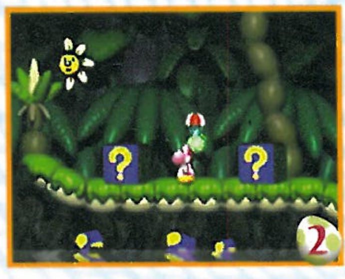
*situándonos en el punto de salida, hay tres flechas en la parte izquierda y tres en la derecha. Contando de abajo a arriba, entra por el camino que señala la primera o la segunda flecha de la derecha. Entra en la choza y verás una hilera de piedras.* ***Rompe las dos del centro y la que está situada más a la derecha (4).***
*Recolecta* ***todas las monedas de la choza para conseguir un nuevo melón.*** *Ahora regresa a la pantalla inicial y entra por la flecha superior de la derecha. En esta nueva choza debes* ***romper las dos piedras de en medio y la segunda de arriba*** *empezando por la izquierda.*
*Regresa y entra en el camino que marca la flecha superior izquierda. Entra, sube por las plataformas de la derecha y* ***dispara a la Bola Misteriosa (5)*** *de cada extremo. Cuando acabes, ve por la flecha que queda. Activa el* ***interruptor de la choza (6)*** *y coge los melones.*

TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA DESCUBRIR TODOS LOS MISTERIOS DE YOSHI´S STORY

CUARTO

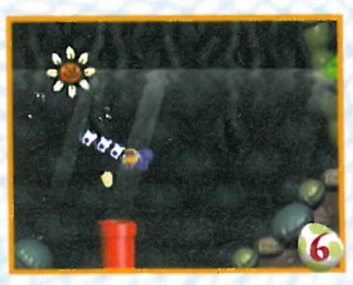
# Mundo 4-2 Jungle Puddle

*En la tercera plataforma según comienzas hay dos monedas. Dispara a la* ***Bola Misteriosa para coger el primer Corazón (1)*** *y* ***activa la primera Miss Warp.*** *Sumérgete y verás* ***tres monedas:*** *coge las de izquierda y derecha y obtendrás un melón más. Justo en la plataforma superior hay otra moneda. Avanza hasta la Bola Misteriosa (hay una moneda junto a ella). Cuando llegues a las* ***tres cajas (2),*** *rompe la de en medio y junta las otras dos para obtener* ***tres jugosos y valiosos meloncitos.***
*En las siguientes cuatro plataformas hay monedas. Luego sumérgete y nada hasta lo más profundo para conseguir el* ***segundo Corazón (3).*** *Emerge y* ***activa la segunda Miss Warp.*** *Cuando* ***aplastes el Interruptor Misterioso (4)*** *aparecerán* ***19 monedas y un melón*** *sobre la plataforma y bajo el agua. Corre a recolectarlos antes de que desaparezcan, pero ten cuidado con los* ***Bomb Berry.***
*Avanza y verás a un* ***peligroso pez rojo (5)*** *que te perseguirá durante el resto del nivel. Su voraz apetito lo convierte en un* ***enemigo temible*** *que*


*no dudará en saltar para devorar a tu Yoshi, así que* ***no pares de moverte mientras lo tengas debajo.*** *Junto a la* ***manzana encerrada en la burbuja hay un melón escondido.*** *Sube a la plataforma y* ***empuja la Caja*** *a la derecha. Ahora júntala con la otra y obtendrás a cambio dos melones.*
*En la siguiente Caja encontrarás un* ***Chico Tímido blanco*** *que viene muy bien a estas alturas de la historia, así que procura acabar el nivel con él sano y salvo. Coge las* ***cuatro monedas*** *que están en forma de puente, sumérgete, entra en la* ***tubería roja (6)*** *y tendrás la oportunidad de jugar a otro* ***minijuego de equilibrio,*** *aunque esta vez será un pelín más difícil: tienes que* ***mantener las cajas en alto mientras saltas de roca en roca.***
***Activa la tercera Miss Warp*** *y avanza hasta el bloque de huevos. Justo en las dos plataformas anteriores hay más monedas. ¿Ves la caja? No la rompas todavía. Empújala, sube a la siguiente plataforma y coge el* ***tercer Corazón.*** *Ahora empuja la siguiente caja encima de la otra. En la plataforma anterior a M. Warp hay otro melón.*





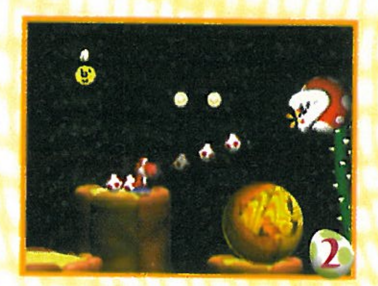
## Mundo 4-3 Piranha Grove

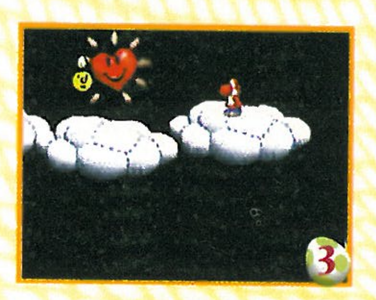
Es imprescindible que **cojas munición nada más empezar.** Sube por las plataformas y encarámate a la nube para coger **huevos del bloque (1).** Ahora ya te puedes enfrentar en condiciones a **dos de los enemigos más molestos de todo el juego.** El primero es la **Piranha Plant,** que **te traga entero y te escupe** tras haber reducido tu tamaño. El segundo es una **planta carnívora (2)** que se sacude de lado a lado de la pantalla. Cárgatela de **un huevazo en la cabeza.** Avanza hasta la **primera Caja Misteriosa** y pasa de largo. **Elimina todos los obstáculos** y ahora mueve la Caja que verás a continuación hacia la izquierda, de manera que puedas empujar la que dejaste atrás para que caiga sobre ésta. Pasa la primera flecha y **golpea el suelo cuando llegues a la primera isleta** para hacer aparecer unas plataformas. Sube por ellas y hazte con el **primer Corazón (3).** Recupera municiones en el siguiente bloque y salta de plataforma en plataforma. Reserva al menos un huevo para reventar la **Bola Misteriosa** de la cima y poder conseguir el **segundo Corazón (4).** Ahora estás en el pico más alto del nivel. Desde aquí, salta hacia la izquierda cogiendo las monedas, y entra en la vasija.

**Coge el melón que hay entre las dos Piranhas** junto al bloque de huevos, y súbete a la bola. Debes permanecer lo más pegado posible a la derecha, pero sin caerte. Ahora llega lo más difícil: **tras coger el melón que hay oculto antes de la bola, súbete a ella** y ve bajando con cuidado de no caerte en los pinchos **(5).**

Salta cuando hayas bajado **seis escalones** y entra en la vasija para introducirte en **otro mini-juego de equilibrio,** o avanza hasta otra bola. Ve pasando **de una bola a otra mientras te haces con el tercer Corazón del nivel (6).**


1


2


3


4


5


6

# MUNDO

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

## Mundo 4-4 Neuron Jungle


1


2


3

Entra en la vasija y prepárate para conocer a tres nuevos amigos. El primero es la **Neurona morada (1),** que puedes utilizar como puente. **Colócate sobre su cabeza y mueve el joystick hacia los lados para pasar al otro extremo,** y de paso hacerte con las monedas. El segundo amigo es la **Neurona roja,** que te está impidiendo coger el **primer Corazón del nivel (2).** Salta sobre ella con fuerza para aplastarla y hacerte con él.

Sube por las plataformas, recarga los huevos en el bloque, **activa la primera Miss Warp** y baja hasta que encuentres otra **Neurona roja.** Aplástala y déjate caer por la izquierda sobre la **Neurona azul.** De ahí salta a la **Neurona amarilla (3)** y luego a la izquierda. La **plataforma de la flecha esconde un melón.** Ve a la derecha y entra por la vasija.

**Activa la tercera Miss Warp** y prepárate para una **competición acuática. Rompe la Caja con la interrogación** y tírate al agua. Tienes que coger todas las monedas y pasar entre las columnas antes de que te quedes sin melones. Sube, **coge al Chico Tímido** de la Bola Misteriosa y entra en la vasija. Dirígete hacia la derecha, **aplasta a la Neurona roja** y pasa por encima. Aplasta a la Neurona roja que hay más abajo y dispara al **segundo Corazón (4)** para hacerte con él. Ahora sólo tienes que ir avanzando (y cogiendo todo lo que veas por el camino, por supuesto) hasta la flecha. Cuando veas a **Poochi, husmea para conseguir unas monedas más y métete en la balsa.**

Cuando llegues a una **plataforma plagada de cactus,** abandona el transporte y sube a ella. Salta la primera, colócate en el hueco y desde ahí **dispara primero a la Bola Misteriosa y después al tercer Corazón** que aparecerá **(5).** Sigue tu camino recolectando todas las monedas e ítems hasta una **segunda balsa (6).** Ten cuidado ahora, porque comenzarán a **atacarte más ranas** que además traen refuerzos: unos molestos **Chicos Tímidos voladores** que portan suculentas frutas. Cómelas con la lengua pero no pierdas de vista a las ranas. Si te caes, **evita nadar hasta lo más profundo.**


4


5


6

## Mundo 5-1 Lots o' Jellyfish

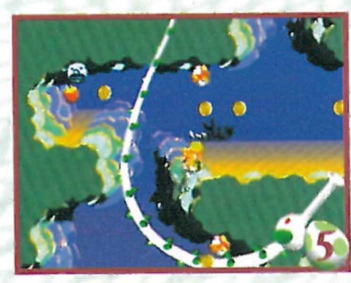






**Cómete al Chico Tímido** del principio y dispara a la Bola Misteriosa para que aparezca la **primera Miss Warp.** Actívala y entra en la tubería roja. Este mundo y el siguiente transcurren **bajo el agua,** así que olvídate de utilizar aquí tus huevos.
El mundo submarino está poblado por **peligrosas Medusas (1) de color azul y rosa.** Las primeras sólo se mueven hacia arriba y hacia abajo, pero las otras tiene libertad de movimientos para perseguir a Yoshi.
Vamos a explorar un poco la zona: avanza hasta que veas un camino que desciende. Tras él podrás elegir entre subir o entrar en un túnel descendente. Ve primero por arriba cogiendo todas las monedas y frutas hasta una **tubería roja (2).** Si entras, podrás activar la **segunda Miss Warp** y darte un festín de margaritas. Ahora vuelve donde estaba la bifurcación descendente y baja por ella eludiendo a la medusa. ¡Primer corazón! **(3).**
El segundo corazón está casi al lado, pero tendrás que dar toda la vuelta al **macizo de coral.** Vuelve a la tubería roja (recupera fuerzas si lo necesitas) y







baja en línea recta. Entra por la primera abertura a mano izquierda y continúa en esa dirección. Coge el **segundo Corazón (4)** y vuelve por donde viniste. Sube y entra por la abertura que hay arriba a la derecha, cerca de la tubería roja. Recorre esta especie de laberinto recogiendo todas las monedas, y luego ve hacia la salida, que está en la parte inferior derecha en forma de tubería roja. Al salir, verás una **enorme serpiente (5)** que nada en círculos. Mantente siempre en el centro del círculo que forma su cuerpo y recoge todas las monedas antes de salir por la tubería amarilla de la parte inferior derecha.
Vamos a por el último Corazón: sube en diagonal y avanza evitando los submarinos hasta que el camino se estreche. Entonces entra por la primera abertura inferior que veas y nada hasta el final y luego izquierda. **El tercer Corazón (6)** es tuyo. Ya sólo te resta explorar el resto del nivel en busca de las demás monedas y frutas.

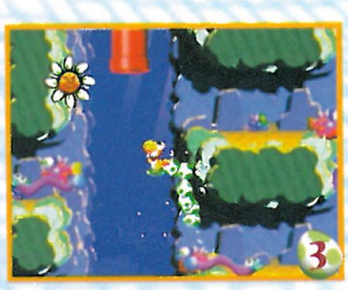
TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA DESCUBRIR TODOS LOS MISTERIOS DE YOSHI'S STORY **QUINTO**

## Mundo 5-2 Lots o' fish

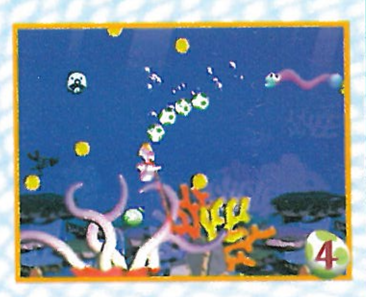
Otro **mundo subacuático,** esta vez un poco más difícil. Avanza con cuidado y verás a un nuevo enemigo: las **Ostras Marinas.** Como advertencia general, procura siempre que **acaben de expulsar el oxígeno** antes de pasar por encima o podrías terminar con la cabeza contra un cactus. Una vez pases la flecha, sube y verás una tubería verde. Entra y te encontrarás en tierra forme y frente a la **primera Miss Warp.** Golpea el suelo bajo la margarita para pillar algunas monedas y ve a la derecha. Aunque parezca que se ha acabado el camino, no te des por vencido. Golpea el suelo junto a la flecha y **aparecerán unas plataformas (1)** por las que pasar al otro lado de la montaña. Una vez allí, rompe las cajas y, con ayuda de Poochi, golpea el suelo para hacerte con un **melón y varias monedas.** Vuelve a salir por la tubería y continúa hacia abajo avanzando por los recovecos hasta que veas una **anémona** y una **tubería amarilla.** Entra por ella y verás **dos Ostras** y un grupo bastante grande de **crías de Pez Rojo.** Colócate entre las dos Ostras y espera a que los pececillos se te acer-







quen para comértelos todos. En ese momento aparecerá el **primer Corazón (2) del nivel.**
Sal por la tubería y ve a la derecha. Tras el tercer grupo de isletas coralinas debes subir para entrar por la **tubería roja (3)** que hay en lo alto (es muy fácil no darse cuenta de que está ahí). Explora esta zona de tierra firme pasando con la cabeza agachada y lentamente bajo las abejas, y vuelve a salir por la tubería. Sigue avanzando hasta la **segunda anémona (4)** y verás que hay fruta suculenta junto a ella. Para **evitar que los tentáculos** te rocen, espera a que desciendan y lanza rápidamente la lengua entre ellos (no te pasará nada si lo haces con celeridad) para hacerte con la fruta. Avanza hasta que veas la flecha y luego baja y métete por el recodo de la izquierda. Allí estará el **segundo Corazón (5),** pero ten cuidado con la Ostra que custodia la entrada al pasadizo donde se encuentra. Avanza hasta la **tercera anémona** y luego entra por la **tubería azul** del final. En la bola misteriosa que hay justo antes de la **cuarta Miss Warp** te espera el **tercer Corazón (6).**







## Mundo 5-3 Shy Guy Limbo

Nos internamos en los **dominios de los Chicos Tímidos.** Para empezar, el travieso **Lakitu (1) aparecerá montado en su nube** y te lanzará enormes bolas de pinchos. Aguanta un poco antes de derribarlo porque entre bola y bola llegará a soltar hasta **cinco jugosos melones.** Cuando los tengas, córtale la diversión con un huevo y avanza hasta los Chicos Tímidos que obstruyen el camino. Golpea el suelo entre ellos y aparecerá un interruptor que te permitirá acceder a la **primera Miss Warp (2).**
Avanza hasta la **segunda Miss Warp,** coge munición, continúa, salta sobre los Chicos Tímidos con palos y luego sobre la abertura. Dispara un huevo al interruptor y coge el **primer Corazón (3).** Ahora regresa y cuando veas a Lakitu **(4)** hazlo caer de la nube y súbete en ella. Vuela rápidamente hacia la izquierda lo más arriba que puedas y entra por la **tubería azul.** Participa en el **minijuego** y sal por la **tubería amarilla.**
Ahora vuelve donde cogiste el primer Corazón y entra en la vasija. Avanza con cuidado porque caerán de repente unas **gotas de las nubes** que te perseguirán dando saltos. Para esquivarlas, **sube al bloque de huevos y de ahí salta a las nubes.** Activa la **tercera Miss Warp** y colócate entre los Chicos Tímidos con palos. Golpea el suelo para que aparezca un interruptor y sube por las nubes hasta coger los **melones** a derecha e izquierda.
En la siguiente Bola Misteriosa hay un **Chico Tímido blanco -vida extra** si acabas el nivel con él - y más adelante volverás a encontrarte con Lakitu. Desmóntalo de la nube en cuanto lo veas porque puede fastidiarte al coger el **segundo Corazón.** Como verás, hay una isleta más grande y cinco pequeñas seguidas. Golpea el suelo de la cuarta isleta pequeña y obtendrás el **segundo Corazón (5).** Acaba con los cuatro Chicos Tímidos de un melonazo y continúa hacia delante. Sube a la nube que hay a tu altura y asciende para coger el **tercer Corazón (6).**


1


2


3


4

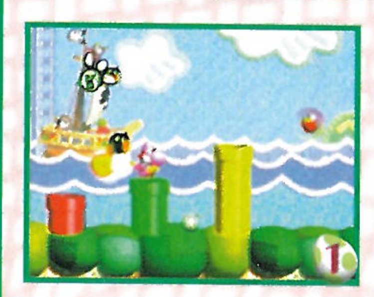

5


6

# MUNDO

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

## Mundo 5-4 Shy Guy's Ship


1


2


3

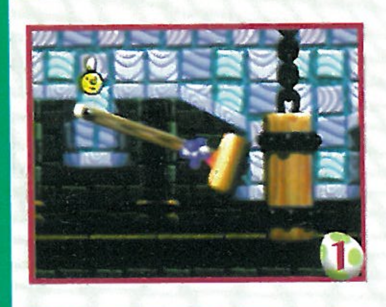
Este nivel no transcurre bajo el agua, pero aún así no podrás evitar que los malvados **Piratas Tímidos te ataquen desde su galeón.**
Avanza hasta las **cuatro tuberías** y golpea el suelo que queda entre las tres primeras para que aparezca **un melón (1).** Procura moverte sin parar para que los Piratas no puedan calcular bien la trayectoria de sus bombas, y cuando éstas comiencen a ponerse rojas, aléjate rápidamente.
**Activa la primera Miss Warp** y avanza hasta que veas una **Bola Roja** a la que subirte. Pasa de ésta a las dos siguientes, y en la última salta hacia arriba y dispara la lengua para agarrarte a **otra Bola (2).** Cogerás un jugoso meloncito, pero asegúrate de que llevas munición para **reventar la Bola Misteriosa de arriba.**
Vamos a por el primer Corazón, pero ya te avisamos que coger los tres Corazones de este nivel es de lo más difícil. Avanza hasta que veas un **puente de piedras** y un barco pirata en la lejanía. Colócate sobre las piedras y espera a que dispare las bombas sobre ti. Ve rápidamente a la izquierda y con un poco de suerte explotarán las tres rocas dejando al descubierto el **primer Corazón (3).** También puedes romper las piedras tu mismo una a una, pero resulta difícil y te arriesgas a caer al abismo. Cuando el Corazón esté visible, dispárale un huevo.
**Activa la segunda Miss Warp y avanza hasta la tercera** que hay junto al bloque de huevos. Coge munición y salta sobre una cigüeña que vuele lo más alto posible, porque vas a tener que sobrevolar una zona llena de cañones. Cuando estés al otro extremo verás una **tubería (4),** ya en tierra firme. Entra en ella y sube de Bola en Bola a la cima de la montaña para conseguir **siete melones más.**
Ahora atento: cuando salgas de la tubería, asegúrate de que tienes munición y monta en otra cigüeña que vuele a media altura. Destruye los bloques de piedra que hay en el aire y coge el **segundo Corazón (5).** Sigue en la cigüeña hasta que sobrevueles otra zona con cañones. La piedra que sujeta al segundo cañón oculta el **tercer Corazón (6).** Dispárale y luego dispara al Corazón desde lejos.

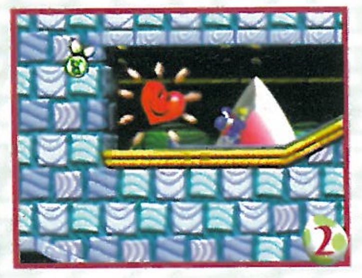

4


5


6

# Mundo 6-1 Mecha Castle



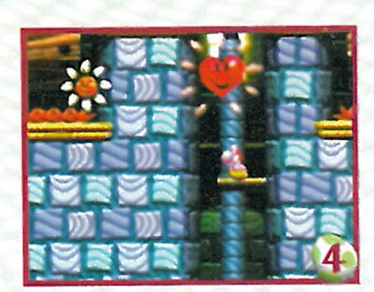



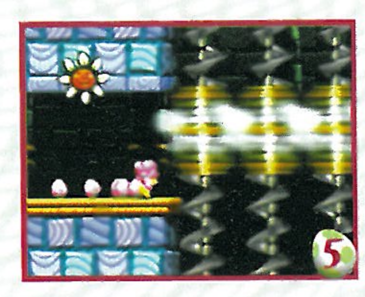


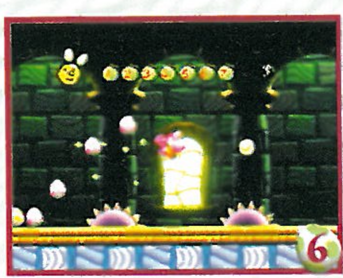


*Para superar el bloque de madera que te impide el paso,* ***sube al péndulo y mueve lentamente el stick de derecha a izquierda*** *hasta que alcance la máxima altura* **(1)**. *Espera a que regrese a la izquierda y salta en ese momento hacia la abertura. Pasa corriendo por debajo del bloque y recarga tu munición de huevos. Desde la mesa, impúlsate con la Bola Roja hasta el saliente de la izquierda y coge el* ***primer Corazón*** **(2)**.

*Avanza hasta que veas la* ***primera rueda de engranaje.*** *Sube por los engranajes hasta la parte superior izquierda, donde verás una* ***cuchilla*** *en el techo y una* ***Bola Misteriosa.*** *Antes de explotarla, salta por los engranajes que hay a la derecha y elimina cualquier obstáculo que veas por el camino. Ahora ya puedes reventar la Bola Misteriosa, saltar sobre el interruptor y correr por los engranajes hacia la derecha. Verás que han aparecido unas* ***Bolas Rojas*** **(3)** *que te permiten acceder a la vasija en el recoveco del techo. Procura no fallar o perderás la oportunidad de hacerte con el* ***segundo Corazón.*** *Entra en la vasija,*




*avanza hasta el final de esta zona,* ***revienta la Bola Misteriosa*** *y coge el segundo Corazón. Sube a la plataforma giratoria de madera y mantente en equilibrio moviendo el stick arriba o abajo. Continúa así hasta la tercera plataforma y déjate caer sobre otra que hay más abajo. A la derecha verás la* ***segunda Miss Warp*** *y más adelante un ascensor que te llevará derechito al* ***tercer Corazón*** **(4)**. *Sigue hacia delante y déjate caer sobre otra plataforma. Para pasar los* ***émbolos aplastantes*** *espera a que todos choquen al mismo tiempo* **(5)** *y salta. Continúa ascendiendo hasta la vasija y entra por ella. Sube por las Bolas Rojas y cuando llegues a la bifurcación come el* ***tulipán,*** *impúlsate y entra en la vasija.*

*Entrarás en otro* ***minijuego*** **(6)** *donde tendrás que correr esquivando las cuchillas, pero al final te esperan algunos* ***melones suculentos.***

TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA DESCUBRIR TODOS LOS MISTERIOS DE YOSHI'S STORY

# SEXTO

# Mundo 6-2 Lift Castle

*Mira bien la* ***puerta que hay en la salida y recuerda su localización*** *porque tendrás que regresar a ese punto con la llave que la abre. Por el momento, ve a la izquierda y* ***esquiva las cuchillas.*** *La mejor manera consiste en* ***agacharse y avanzar muy despacio*** **(1)**.

*Cuando llegues arriba,* ***revienta la Bola Misteriosa,*** *salta sobre el interruptor y corre hacia la derecha comiendo por el camino los melones que cuelgan.* ***Esquiva los bumpers*** *que te hacen rebotar (no olvides aplastar el otro interruptor que verás por el camino) y sube por las Bolas Rojas lo más alto que puedas. Ahí te espera un* ***meloncito*** **(2)** *y otro justo debajo. Ahora vamos a por la llave: baja de la plataforma donde estás y ve a la derecha. Entra por la puerta (stick hacia arriba) y aprovisiónate de huevos. Tienes que* ***disparar al murciélago que guarda la llave*** **(3)** *evitando que los bumpers que giran a toda velocidad desvíen el huevo. Cuando tengas la llave, sal por donde entraste. Ahora entra en la* ***tubería amarilla*** *que hay a la derecha, avanza y* ***no***










***cojas el paraguas.*** *Tienes que coger el* ***primer Corazón,*** *que se encuentra en la parte superior izquierda, debajo de la plataforma donde te encuentras ahora. Salta y mantente en el aire mientras te desplazas hacia la izquierda (con el paraguas es mucho más difícil). Verás el* ***Corazón*** **(4)**, *pero si no llegas hasta él, dispárale un huevazo. Cuando llegues abajo, activa la* ***primera Miss Warp y sal por la tubería roja.*** *Ve a la derecha y estarás de nuevo en la salida, junto a la puerta del principio. Ábrela y avanza hasta la siguiente puerta. Activa la* ***tercera Miss Warp*** *y salta sobre la plataforma que verás a continuación. Sobre ella giran dos* ***bumbers que te ayudarán a coger el Corazón que flota justo encima*** **(5)**: *salta sobre uno de los bumbers cuando se encuentre en la parte inferior derecha y lo cogerás sin problemas.*

*Sigue avanzando* ***montado sobre el muñeco hinchable*** *y utilízalo para* ***esquivar las cuchillas.*** *Entra por la puerta y en la* ***Bola Misteriosa*** *que hay junto a la* ***cuarta Miss Warp hallarás el tercer Corazón*** **(6)**.









# Mundo 6-3 Ghost Castle

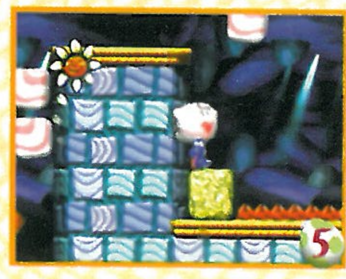
Coge munición y no te preocupes por los Fantasmas ciegos: no te pueden ver. Cuando sientas que vienen a por ti, deja de caminar y se pararán. **Este nivel es el más fácil** de los cuatro de este mundo, pero no te confíes porque hay algunas sorpresitas. Por ejemplo, antes de llegar a la primera Miss Warp y a la puerta te encontrarás con un **bloque de color rosa (1)** que se transformará en un fantasma. Estos bloques rosas aparecen en la mayoría de las zonas del nivel; algunos son fantasmas y otros no, y es mejor que lo averigües antes de saltar sobre uno de ellos. Cuando entres te encontrarás en una zona con cuatro puertas - dos en medio y dos arriba - y una **tubería amarilla.** Entra y coge la **llave (2)** que hay a la derecha. Luego ve a la izquierda, sube y sal por la **tubería verde del techo.** Ve a la derecha y vuelve a la zona de las cuatro puertas. Rompe la Bola Misteriosa junto al bloque de huevos y sube hacia arriba. Impúlsate con las **Bolas Rojas** y entra en la **tubería verde (3)** del techo. Explora esta zona cogiendo todos los items que hay bajo el puente y luego sal por la puerta de la derecha. Ve a la izquierda y entra por la tubería verde. Te encontrarás en la habitación de las cuatro puertas. Entra por la superior izquierda, asciende hasta el primer nivel y golpea el suelo **bajo la caja misteriosa** y aparecerán unas plataformas. Ve a la izquierda y utiliza las **Monturas Fantasma** para ascender al siguiente nivel. Ve a la derecha, monta en los fantasmas y coge el **Corazón (4)** de la esquina superior derecha. Luego regresa y ve a la derecha, sube otro nivel y sal. Recoge las monedas mientras caes y entra en la **tubería verde.** Vuelve a la habitación de las cuatro puertas y entra por la inferior de la derecha. Avanza hasta el abismo y utiliza los bloques rosas para pasar al otro extremo. Continúa hasta el bloque de huevos y déjate caer sobre otro bloque que oculta el **segundo Corazón (5).** Vuelve a la habitación de las cuatro puertas. Entra por la inferior izquierda y avanza hasta el bloque de huevos. En la cuarta piedra del puente está el último **Corazón del nivel (6).**


1


2


3


4


5


6

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

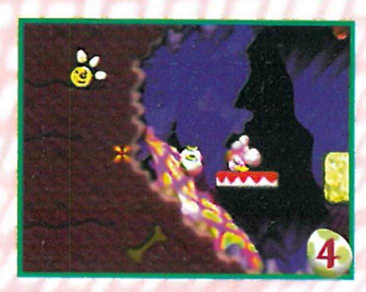
# Mundo 6-4 Magna Castle


1

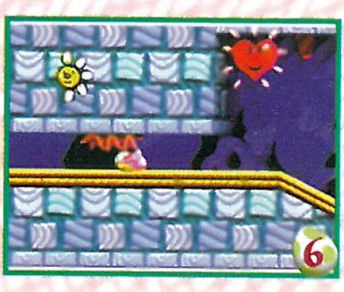

2


3

Te encuentras en el **nivel más difícil** del juego. Nada más salir **ve a la izquierda y verás una puerta (1)** colocada ahí con mala idea. Tras ella se ocultan la primera Miss Warp y la entrada a uno de los Corazones de nivel, que de momento no puedes coger porque te falta una llave. Vuelve a la salida, coge munición y prepárate para volver a **montar a lomos del Dragón, que esta vez es rojo.**
El viaje será accidentado, porque el Dragón se sumerge constantemente en la lava, así que **salta justo cuando sumerja la cabeza (2).** Cuando llegues al final del recorrido, entra por la puerta. Avanza hasta el bloque de huevos esquivando la lava hirviente que sale de las tuberías, recupera fuerzas en la margarita cercana y luego sigue subiendo por la izquierda.
Rompe el bloque de piedra, déjate caer y rompe el siguiente bloque. Ahí está tu **primer Corazón (3)**. Sigue subiendo, procura no caerte en el agujero que hay más adelante, vuelve a subir y ve a la izquierda. Coge munición y lánzate al vacío. Entra por la puerta y acierta con **tres huevos a cada babosa (4)**.


4


5


6

Coge la llave y vuelve a la puerta del inicio para coger el **segundo Corazón.** No obstante, puedes dejar esto para más adelante y seguir subiendo. Come el tulipán e impúlsate para volver junto al bloque de huevos. Ve a la izquierda, sube y luego todo a la derecha. Continúa hasta el final y te encontrarás frente a unas pelotas gigantes que no deben darte mucho problema. Asciende por las plataformas y llegarás a una **zona llena de cajas (5).** Primero rompe la cuarta caja empezando por la izquierda (un melón). Luego mueve la caja superior (en el centro) hacia la izquierda, hasta que toque con la caja inferior izquierda (dos melones); empuja la caja que estaba debajo de la primera que moviste, y colócala donde estaba la que reventaste. Empuja la de su derecha para que se toquen (dos melones más). Finalmente, empuja la caja superior derecha para que caiga junto a la inferior derecha y obtendrás dos melones. Ahora continúa tu camino hacia arriba, ve a la derecha y pasa agachado bajo los **pinchos (6)** para coger el **último Corazón del juego.**

# ENEMIGOS DEL MUNDO 3

**Terminamos la guía de Yoshi ´s Story desvelándote algunas estrategias y consejos para dejar fuera de combate a los enemigos que nos salen al paso en el ecuador de esta historia. Son cuatro, a cada cual más pintoresco, y todos tienen sus puntos débiles. Aquí te contamos cuáles.**

## CLOUD N. CANDY (Nivel 3-1)

**Es el jefe intermedio más sencillo de eliminar de los cuatro.** Pero no te confíes por su aspecto cándido y simpático, porque **puede terminar con tus Yoshis sin ningún escrúpulo.** Su ataque consiste en un **salto lateral** que puedes aprovechar para **pasar por debajo al otro lado.** Golpear el suelo o su cabeza no le afectará, así que **utiliza la lengua contra él.** Cada vez que aciertes, se rellenará tu contador de energía y se reducirá el tamaño de Cloud hasta desaparecer.

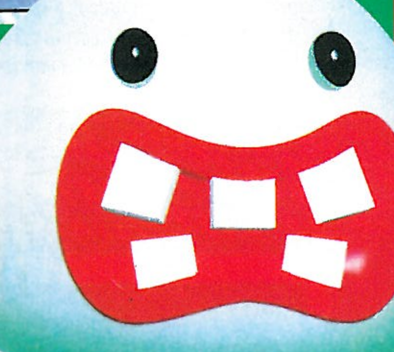




## INVISO (Nivel 3-2)

Un **hueso duro de roer** este Inviso. La razón principal es que **es transparente y puede camuflarse con el fondo.** Tan invisible como el viento pero con un golpe duro como la roca. No parece tarea sencilla acabar con él ¿verdad? Bueno, no te pongas nervioso porque aquí está la solución: **prepara un huevo, mira el fondo de la pantalla y en cuanto veas que una parte tiembla, dispara sin dudar.** Seguro que así aciertas y no gastas huevos disparando a ciegas. **Tres disparos y adiós Inviso.**





## CLOUDJIN (Nivel 3-3)

Cloudjin es un peligroso enemigo capaz de **lanzar ataques en forma de llama.** Mantente alejado de su aliento flamígero si no quieres acabar aquí. Por si fuera poco tienes que combatirlo **saltando sobre plataformas que se balancean.** Además los dos bloques de huevos están colocados en una posición tan incómoda que cuando intentes hacerte con **algún misil tendrás que cazarlo al vuelo antes de que caiga al vacío.** Y no te olvides de las bolas de pinchos que te caerán encima en cuanto te descuides. La única manera de **acabar con Cloudjin es lanzarle huevos, así que ya sabes: duro y a ello.**





## DON BONGO (Nivel 3-4)

Don Bongo es enorme y **golpea el suelo para hacer caer sobre ti todo tipo de utensilios de cocina.** Acabar con él no es muy difícil si tienes un poco de puntería, porque **el único punto débil sus sus labios. Debes evitar la oleada de cacharros,** ya que **no hay margaritas donde recargar tu energía.** Aléjate y dispárale cuando veas un hueco. Y no te preocupes por la munición porque puedes recargarla comiéndote alguna tetera. **Tres golpes y Don Bongo será historia.**





# Buenos días Señor Phelps,

MISSION: IMPOSSIBLE™

Aquí empieza la guía de juego que te convertirá en el espía perfecto. En este documento secreto encontrarás todas las claves que necesitas conocer para completar uno de los juegos más difíciles de Nintendo 64. Te ofrecemos mapas, trucos, consejos y todas las soluciones contadas paso a paso por el equipo de desarrollo. Así que ya sabes, si no quieres que Hunt acabe en la cárcel, no te pierdas esta guía.

# Esta es su guía para completar la aventura

Esta guía ha sido realizada por el **Design Studio** de Infogrames y cedida a Nintendo Acción.

# >GOLPE DE HIELO

## Parte 1 de 2 – Base de Lundkwist

### Situación:
- Norte del Paralelo 70°.

### Equipo:
- John Clutter, Andrew Dowey, Jim Phelps, Ethan Hunt.

### Lista de objetivos:
- Cambiar de identidad.
- Encontrar excusa para merodear.
- Destruir el cuadro eléctrico.
- Ir al submarino con Clutter.

### Objetivos no incluidos:
- Encontrar al Jefe de la Guardia.
- Encontrar al conductor del camión.
- Saltar a la parte trasera del camión.

### Inventario inicial:
- Silenciador 7.65.
- Aparato para caretas con un cartucho.

### Objetos que recoger:
- Sobre (en las barracas del jefe de la guardia).

### Secuencia de juego:
Al llegar a la base, **Ethan tiene que saltar sobre un montón de cajas para pasar al otro lado de la valla.** Una vez allí, justo **a la derecha se encuentra el jefe de la guardia** que entra y sale de su barraca continuamente.
La idea es eliminarlo cuando esté dentro, ya que el aparato para caretas no funciona en el exterior debido al frío. Una vez fuera de combate, Ethan tomará la identificación del gefe de la guardia, y cogerá la carta que le servirá para merodear.
Sal fuera, dirígete de nuevo a la izquierda y pasa a través de la puerta. **Un poco más lejos, a la derecha, encuentras un camión.** El conductor andará cerca. Dale el sobre y él te pedirá que le lleves al submarino. Ve a la parte de atrás del camión y salta dentro cuando el conductor lo haya puesto en marcha. Clutter, que está en la esquina cerca del camión, oculto, también saltará en cuanto pase.

1
2
3

**PLAN DEL NIVEL**

1. Comienzo
2. Oficina del comandante
3. Camión

# >GOLPE DE HIELO

## Parte 2 de 2 - El submarino



### Lista de objetivos:
- Encontrar minas magnéticas.
- Dar una mina a Clutter.
- Sabotear la embarcación.
- Reunirse con Dowey para huir.

### Inventario inicial:
- Silenciador 7.65.

### Objetos que recoger:
- Arma de los guardias.
- Munición de los guardias.

### Secuencia del juego:

Una vez que hayan llegado al submarino, Clutter y Ethan saltan del camión. Debido al frío, la máscara de Ethan se disuelve y queda inservible, con lo que tendrá que defenderse sin el disfraz. **Al final de la conversación con Clutter, nuestro hombre necesitará encontrar un gran edificio donde están las minas.** Cuando las encuentres, aparecerá una luz verde en el escáner indicando el punto donde debes reunirte con tu compañero Clutter.
Usando tu escáner, tienes que reunirte con Clutter y darle las minas. Enseguida descubrirás que **las minas tienen un reloj programable,** y también que **necesitarás destruir el barco patrulla para salir ileso.** Ethan se queda con una de las minas y va a **buscar el barco patrulla que encontrará cerca del submarino,** anclado en un pequeño muelle bajo algunos escalones. Debes colocar la mina e ir al punto de encuentro, donde Dowey y Clutter te estarán esperando con una lancha zodiac.

# >RECUPERAR LA LISTA NOC

## Parte 1 de 8 - Recepción en la embajada

### Situación:
Praga.

### Equipo:
Sarah Davies, Dieter Harmon, Jack Kieffer, Candice Parker, Robert Barnes, Ethan Hunt.

### Lista de objetivos:
- Encontrar la máquina de caretas.
- (Encontrar la partitura).
- Encontrar polvos eméticos.
- Encontrar bebida.
- Ocultar los generadores de humo.
- (Eliminar a la asesina).
- Tomar la identidad del ayudante del Embajador.
- Acceder a zona restringida.

### Objetivos no incluidos:
- Distraer al invitado para alejarlo de Sarah.
- Hacer que la asesina siga a Ethan a los lavabos.
- Hablar con el invitado para hacer que se ponga de pie y conseguir la partitura de la orquesta.

### Inventario inicial:
- Cerbatana con dardos soporíferos.
- 6 Generadores de humo.

### Objetos que recoger:
- Aparato para caretas y 1 cartucho, que te dará Sarah.
- Polvos eméticos, de Dieter.
- Bebida, del camarero.
- Partitura, de debajo del sillón del invitado.
- Ocultar los generadores de humos en los conductos de ventilación.



### Secuencia del juego:
Ethan ha conseguido una invitación para la recepción en la Embajada. Su misión empieza en la puerta de la sala de recepción. Inmediatamente recibirá un mensaje de Phelps: **Scoffield, una asesina, ha sido enviada para matarlo. ¡Debes eliminarla antes de que lo consiga!**
Scoffield es la única **mujer vestida de rojo** que hay en la recepción. Lleva un bolso preparado para disparar a Ethan. Nuestro héroe puede descubrir quién es la mujer que le está buscando y qué apariencia tiene hablando con los invitados. **Ella le estará esperando en la sala principal, cerca del piano que hay al principio.** Cuando Scoffield le vea, le seguirá hasta que encuentre una ocasión para dispararle cuando nadie se dé cuenta. Tienes que **dejar que te siga hasta los lavabos para luego dormirla** con tu cerbatana y los dardos.
Frente a la puerta de entrada un hombre y una mujer están hablando. Él es uno de los invitados a la recepción de la Embajada, y

ella se llama Sarah Davies, y pertenece al equipo del IMF. **Habla dos veces con el tipo, y podrás quedarte a solas con Sarah.** Si no hay nadie alrededor, ella **te dará el aparato para caretas** (si tratas de conseguirlo mientras alguien esté mirando, serás arrestado). Para conseguir información sobre Candice, prueba a hablar de nuevo con Sarah.

Tres de **los conductos de ventilación** están en los pasillos de la primera planta, otros dos en la sala principal de la recepción y el último está en el piso de arriba. Ethan debe ocultar los generadores de humo en cada uno de ellos sin ser descubierto.

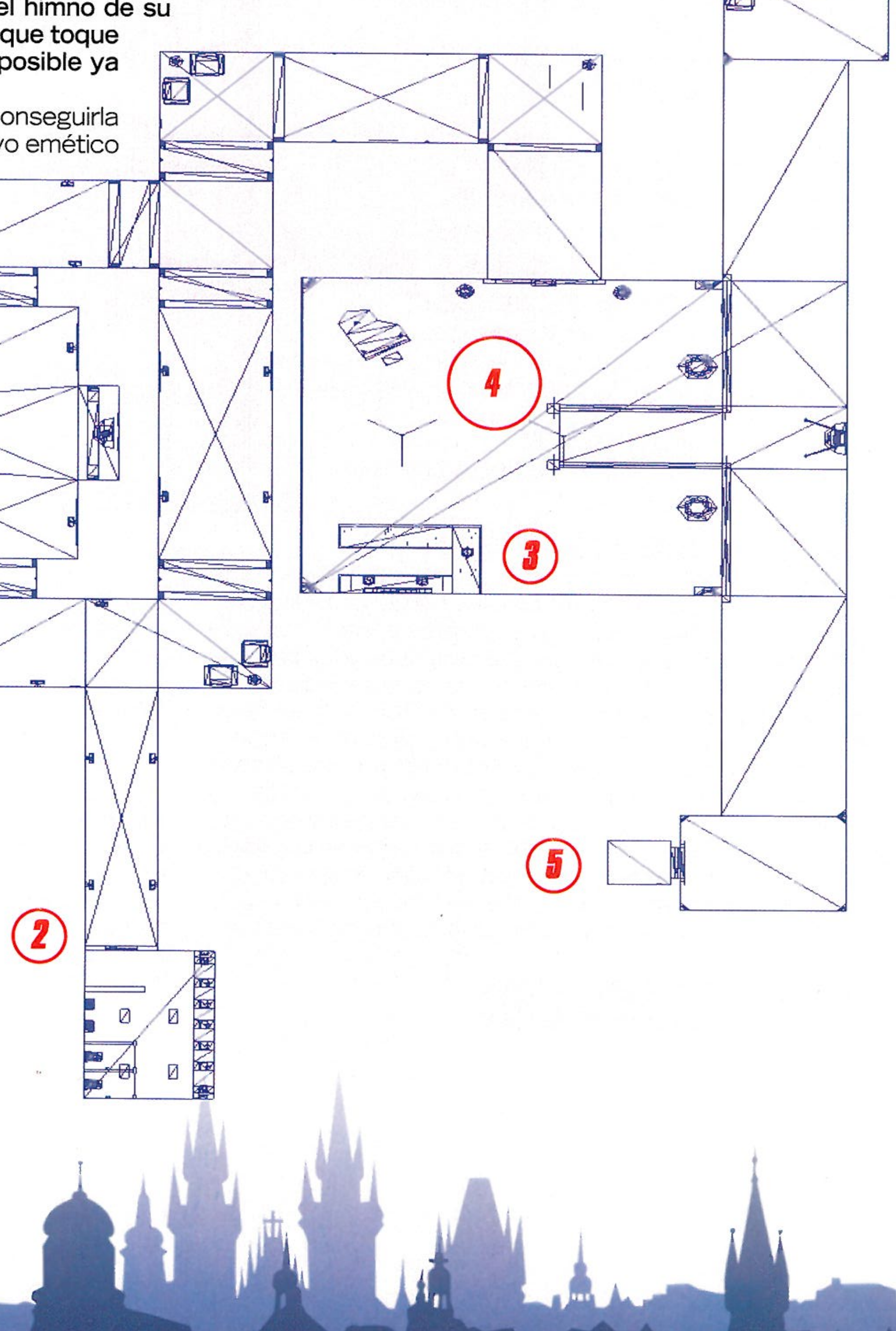
Dieter es el camarero de la Embajada, el tipo que va a conseguir los polvos eméticos.

Tras echar un vistazo a tu alrededor, descubres que el único oficial que ha venido es el ayudante del Embajador. Hablando con el pianista, averiguas que **el ayudante del Embajador sólo bebe cuando escucha el himno de su ciudad natal.** Solución: **pedirle al pianista que toque esa melodía, aunque al principio le es imposible ya que la partitura se ha perdido.**

Ahora vamos a por la bebida. Él puede conseguirla hablando con el camarero, y utilizar el polvo emético para alterarla. Lo siguiente es localizar **la partitura, que está pegada bajo la silla de un invitado en uno de los pasillos.** Ethan tendrá que hablar con él, y hacer que se levante para coger la partitura. Tras dársela al pianista, tocará la canción y al oírla bajará el ayudante del Embajador.

Ethan le ofrecerá una bebida (alterada con el polvo) y brindará por su ciudad natal. **Al beber, el hombre sentirá naúseas y se irá corriendo al lavabo.**

**Corre tras él, déjale sin sentido y utiliza el aparato de caretas para tomar su aspecto.** Entonces conseguirás pasar entre los guardias que hay en la escalera sin que se inmuten, en dirección al ascensor. En este nivel hay otra puerta al ascensor, sin guardias en frente, pero no lo intentes porque necesitas una tarjeta de seguridad del KGB.




**PLAN DEL NIVEL 1**

1. Comienzo
2. Lavabos
3. Bar
4. Salón de baile
5. Final

# RECUPERAR LA LISTA NOC

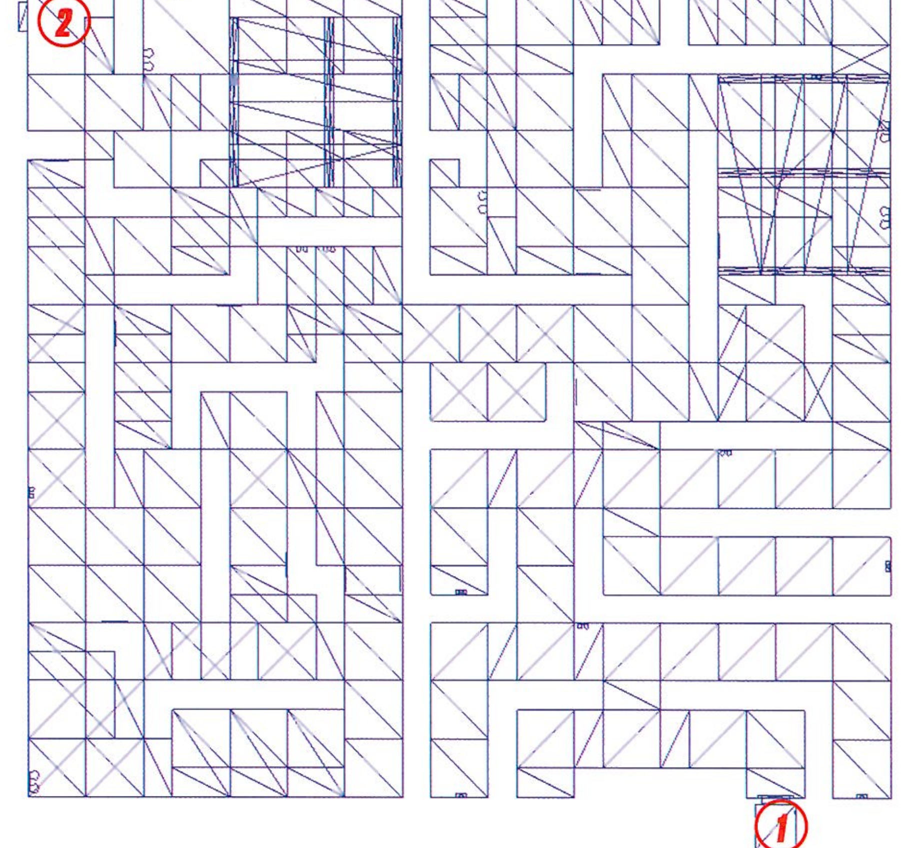
## Parte 2 de 8 – El laberinto del almacén

### Lista de objetivos:
- Encontrar el antídoto del gas.
- Encontrar el traje protector.
- (Sabotear 5 piezas del prototipo K-30-P).
- (Encontrar la llave de la salida).

### Objetivos no incluidos:
- Volar los cajones para limpiar el camino.
- Encontrar un arma.
- Encontrar el antídoto del gas.
- Encontrar el traje protector químico.

### Inventario inicial:
- Cerbatana y dardos anestesiantes.
- Aparato para caretas sin cartuchos.

### Objetos que recoger:
- Pistola de 9 mm: del primer guardia.
- Munición: 30 balas por cada guardia.
- Traje protector químico: dentro del cajón.
- Botiquín.
- Piezas del prototipo K-30-P.
- Llave de salida: del guardia específico.




### Secuencia de juego:
Ethan entra en el nivel cerca de un guardia. Únicamente cuenta con el aparato de caretas y una cerbatana con un dardo anestesiante. El guardia no es agresivo: saluda educadamente al ayudante del Embajador. Hay muchos cajones bloqueando el camino, por lo que necesita un arma para hacerlos desaparecer. Conseguirla es fácil, **golpea al guardia, déjalo sin sentido y recoge su arma.**
Ahora estamos en un **extraño laberinto lleno de cajones peligrosos (con explosivos, productos tóxicos) y guardias.** No hay muchos guardias en la primera sección, pero el verdadero peligro está en los cajones: **explotan cuando los disparamos, llenando el lugar de gas tóxico.** Ethan debe **encontrar rápidamente un traje protector o perderá en poco tiempo toda su vida.** Antes se topará con algunos botiquines de emergencia, que le curarán parcialmente. Y un poco después aparecerá el traje protector. Ten cuidado en ese momento **porque los guardias no nos reconocerán como ayudantes del Embajador cuando lo llevemos puesto,** es decir, que nos atacarán como si fuéramos intrusos.
Uno de los cajones con los que tropieza Ethan contiene un extraño aparato que no puede reconocer. Inmediatamente recibirá un mensaje de Phelps: **"Has encontrado una pieza del prototipo ruso K-30-P.** Es un dispositivo que intercepta comunicaciones vía satélite. Ahora que los has encontrado, **debes destruir también las otras 4 piezas".**
Entonces debes buscar la otra puerta del ascensor, que está al otro lado del almacén. Pero antes evitarás los ataques de los guardias y harás explosionar los cajones.

**PLAN DEL NIVEL 2**

1. Comienzo
2. Final

# RECUPERAR LA LISTA NOC

## Parte 3 de 8 – Cuartel General de la KGB

### Lista de objetivos:

- Hablar con Barnes.
- (Encontrar el busca).
- Encontrar el cartucho del aparato de caretas.
- Encontrar el lanzadardos.
- Encontrar el aparato para congelar comunicaciones.
- Tomar la identidad del jefe de seguridad.
- Neutralizar las cámaras.
- Obtener la orden de traslado.
- Liberar a Candice.
- Abrir la puerta de salida.

### Objetivos no incluidos:

- Librarse del oficial de la KGB.
- Encontrar la lista de códigos.
- Encontrar el busca.
- Usar el busca para hacer que el guardia abandone su puesto junto al depósito.

### Inventario inicial:

- Cerbatana y dardos anestesiantes.
- Aparato para caretas sin cartuchos.
- Pistola de 9 mm.

### Objetos que recoger:

- Aparato para congelar imágenes de vídeo del equipo de Barnes.
- Lanzadardos y dardos anestesiantes: Barnes.
- 1 cartucho para el aparato de caretas: Barnes.
- Orden de traslado enviada por Phelps a la sala de comunicaciones.

### Secuencia de juego:

Todavía disfrazado como el ayudante del Embajador, **Ethan puede andar libremente por el nivel, pero aún no tiene acceso a la mayoría de las salas.** Y si entra en la sala de comunicaciones, uno de los civiles le pedirá que "Por favor, su excelencia, salga", visiblemente sorprendido por su presencia en ese lugar. Lo mismo ocurrirá en la celda de la prisión. Si Ethan decide entrar, recibirá un "No tienes nada que hacer aquí, Andrei Vlassof, salga por favor", de parte de un hombre del KGB. Otro tanto para la oficina del Jefe de Seguridad, aunque aquí sólo le dirán que el jefe de seguridad está ocupado y que le verá más tarde. Así que lo que tienes que hacer es **dirigirte a la pequeña oficina porque allí te encontrarás con Barnes, golpeado e inconsciente, sentado en una silla.**

Su mensaje es que continúes con la misión a toda costa. Te dirá que **hay un cartucho de aparato de caretas en el depósito** ("ellos no entienden para qué sirve"), que él ha escondido una **careta de Golytsine** en la siguiente sección (el vestíbulo de seguridad) justo antes de ser capturado, y que **Ethan debería usarla para acusar a Golytsine de traición.**

En la **sala de comunicaciones puedes coger un busca de algún civil.** Si lo dejas caer cerca de la entrada del depósito, su sonido distraerá la atención del guardia.

De esta forma, Ethan puede entrar en el depósito sin ser visto. Claro que **cuando el guardia vuelva, querrá arrestarte.** Veamos, si luchas con él fuera, la cámara lo detectará y sonará la alarma. Así que déjalo sin sentido dentro del depósito: la alarma no se activará. Ahora puedes coger el cartucho del aparato de caretas.

De hecho, ándate con mucho ojo porque si un guardia ve a Ethan con un arma, o haciendo algo que le llamara la tención, entonces dará la alarma.

Una vez tenga en su poder el cartucho del aparato de caretas, Ethan irá a la oficina del Jefe de seguridad.



Cuando entras, puedes ver la puerta del pasillo secreto , pero está cerrada. **Habla dos veces con el jefe de seguridad para hacer que el guardia entre en la habitación y te quedes solo con el oficial jefe.** Entonces déjalo sin sentido y toma su aspecto con el aparato de caretas. Sobre la mesa encontrarás un **lanzadardos.**

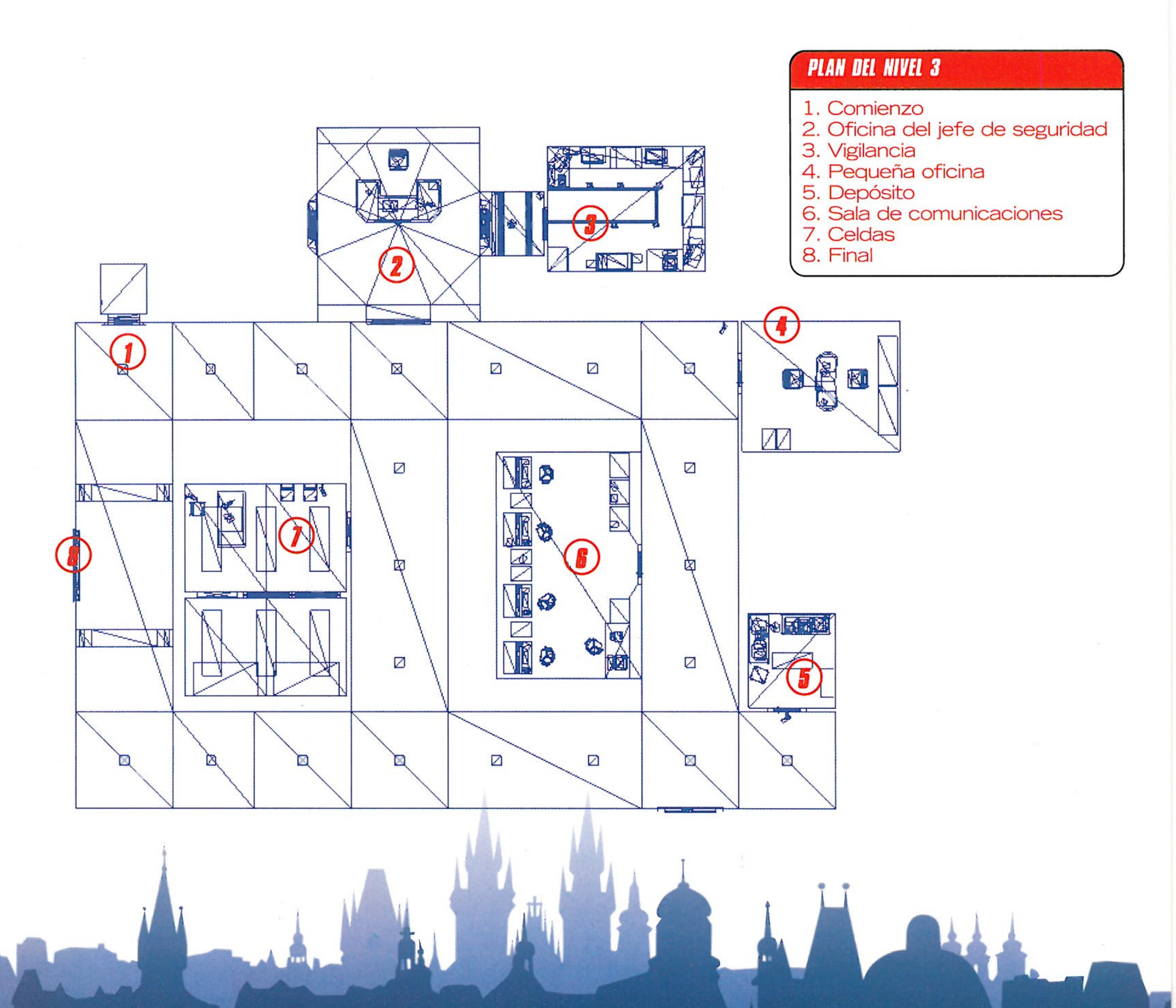
Ethan va a la **habitación de la KGB para coger el aparato congelador de imágenes de vídeo** de la mesa del oficial. Después vuelve a la oficina del jefe de seguridad. **Abre el pasillo secreto (el mecanismo de funcionamiento se encuentra en la pintura de la pared) y entra en la sala de vigilancia.**

Haz la operación mientras estás disfrazado y sin exhibir ningún arma, porque de lo contrario el guardia de dentro te atacará.

**Cuando la alarma se acciona, la solución es utilizar una careta.** Entonces el oficial jefe de Seguridad (¡que es el propio Ethan!) le dirá a los guardias que ha arrestado a Ethan disfrazado de Embajador. Desde esta habitación puede **congelar las imágenes de las cámaras con el aparato para congelar imágenes de vídeo.**

**Phelps tiene ahora el control del sistema de comunicaciones.** Tu próximo objetivo es entonces ir a la sala de comunicaciones para **obtener la orden de traslado de Candice (que ha enviadado Phelps).** Después vas a la prisión, donde tienes que dar al hombre de la KGB la orden de traslado. Él te abrirá la celda e insistirá en conducir a Candice a su traslado. Sólo tienes que neutralizarlo, pero hazlo dentro de la habitación o de otro modo saltará la alarma.

La puerta no está cerrada, por lo que Candice y Ethan la atravesarán sin problemas. Tampoco necesitas volver a la sala de comunicaciones, porque ya **has encontrado el código de acceso en la sala secreta.** Puedes abrir la puerta de salida usando este código en el dispositivo que se encuentra junto a la puerta.



# RECUPERAR LA LISTA NOC

## Parte 4 de 8 – Sala de seguridad

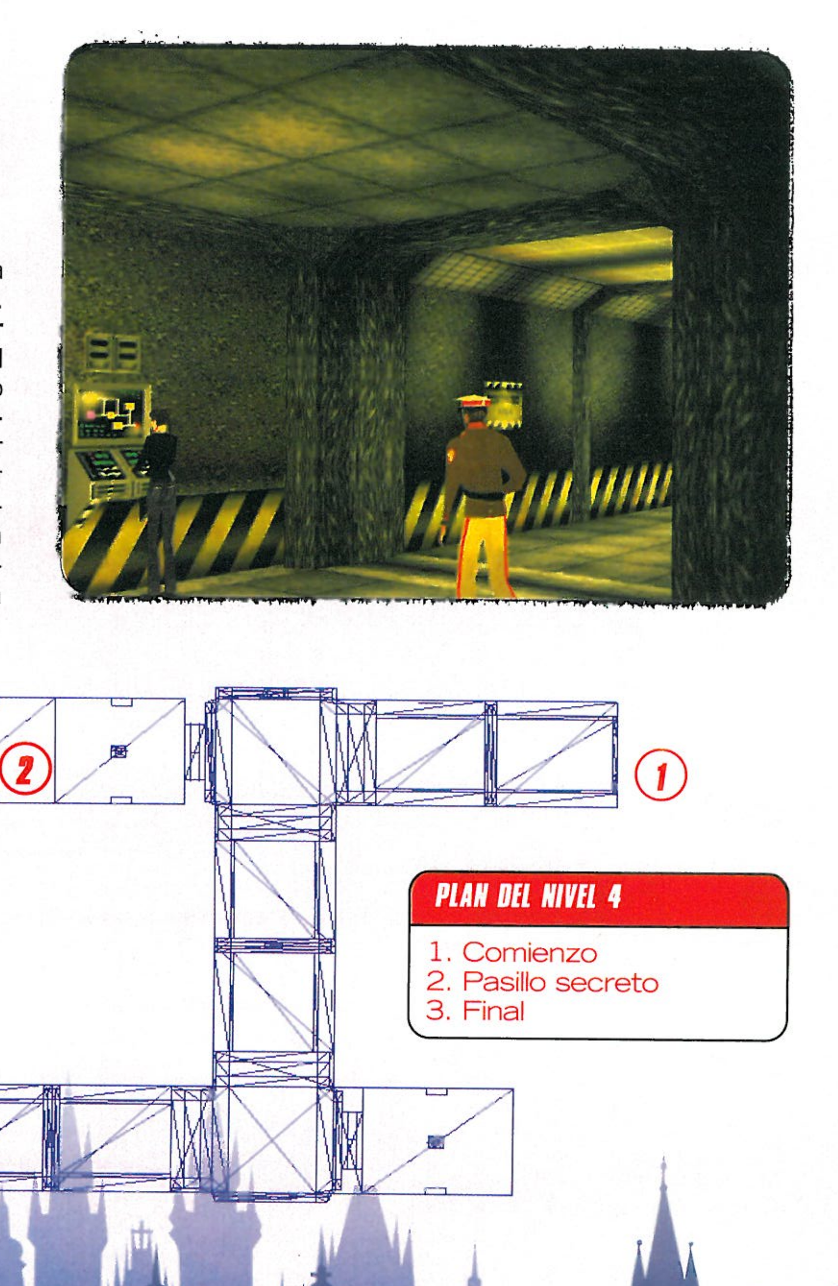
### Lista de objetivos:
- Encontrar el interruptor principal.
- Asegurar el pasillo secreto para Candice.

### Objetivos no incluidos:
- Encontrar el arma del guardia neutralizado.

### Inventario inicial:
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.
- (Pistola de 9 mm).
- Aparato de caretas sin cartucho.

### Objetos que recoger:
- Arma: del guardia.

### Secuencia de juego:
Candice conecta una consola del ordenador. Aún **no puede desactivar el sistema de seguridad** pero al menos ha entrado en el **modo de depuración:** consigue iluminar las baldosas trampa por un momento, lo que permite a Ethan memorizar la secuencia de la zona peligrosa. En cada nueva sección de la sala debes **pararte un instante para dejar que Candice las desactive.** Si actúas torpemente, pisarás una de las baldosas trampa. Y eso significa activar la alarma y atraer la atención de los guardias, o ser electrocutado y perder un poco de tu energía, o simplemente explotar, o sea perderlo todo.
Cuando cruces todo el complejo de la sala, **encontrarás un interruptor principal que desconecta el sistema de seguridad y abre el pasillo secreto** por donde aparecerá Candice. Si ha sido demasiado lento, ella será capturada y la misión habrá fracasado.



3

2

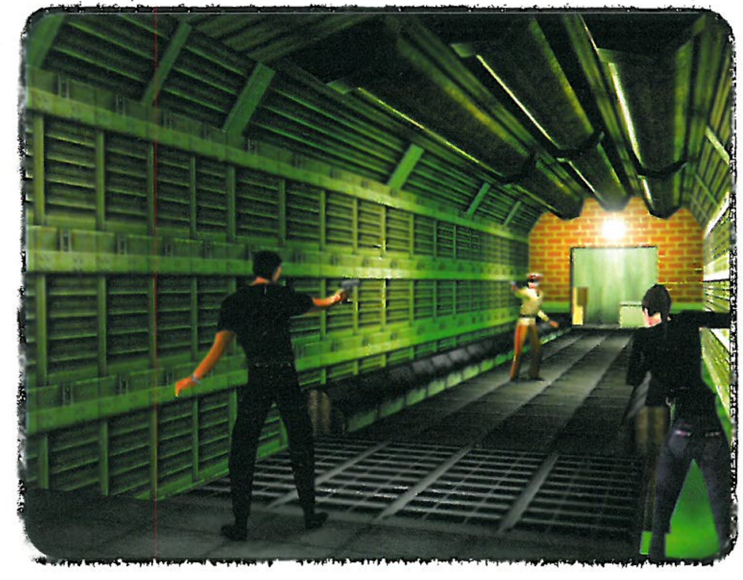
1

**PLAN DEL NIVEL 4**

1. Comienzo
2. Pasillo secreto
3. Final

# RECUPERAR LA LISTA NOC

## Parte 5 de 8 - Control del sistema de alcantarillado

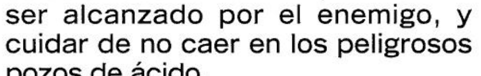


### Lista de objetivos:
- Encontrar el super-ordenador.
- Proteger a Candice.
- Obtener la lista NOC.
- Escapar.

### Objetivos no incluidos:
- Encontrar la consola del ordenador para abrir las puertas, y las plataformas del nivel inferior.

### Inventario inicial:
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.
- Pistola de 9 mm.
- Aparato de caretas sin cartucho.

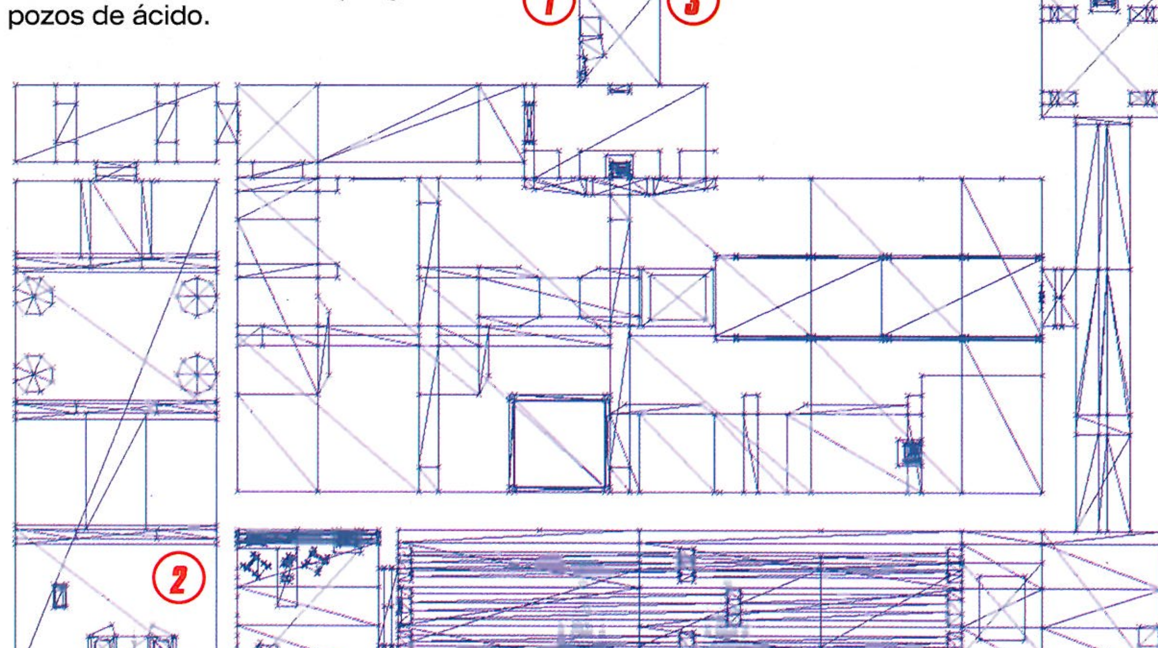
### Secuencia de juego:
**Ethan y Candice deben ir juntos por todo el nivel ya que Candice no está armada** y no se puede defender de los guardias que quieren arrestarla y llevarla de nuevo a la cárcel. Pero tampoco puede correr tan rápido como Ethan. Solución: **ser lo suficientemente rápido a la hora de explorar el nivel y localizar la consola del ordenador** al mismo tiempo que esperas a Candice, y así estás cerca en caso de un ataque. Mientras tanto **debes evitar ser alcanzado por el enemigo, y cuidar de no caer en los peligrosos pozos de ácido.**



La primera **puerta se abre desde la consola que está justo al lado de la entrada.** Las otras tres consolas son más difíciles de encontrar y para colmo están cada vez más vigiladas.

**La consola de la oficina abre el camino hacia el ordenador principal.** Ten en cuenta que sólo dispones de dos minutos antes de que la puerta se cierre de nuevo. O sea que si no andas rápido, serás atrapado antes de acceder al ordenador, haciendo que la misión fracase.

Cuando **Ethan y Candice alcancen el ordenador principal, ella tomará los mandos,** entrará en el sistema y **recuperará la lista NOC.** Ahora sólo tienen que desandar el camino andado hasta la Embajada. Misión cumplida.




**PLAN DEL NIVEL 5**

1. Comienzo
2. Ordenador principal
3. Final

# RECUPERAR LA LISTA NOC

## Parte 6 de 8 – Sala de seguridad

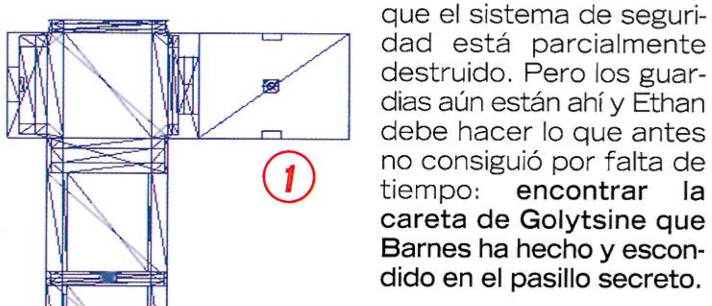
### Lista de objetivos:
- Asegurar el pasillo secreto para Candice.
- Encontrar la careta de Golytsine.

### Objetivos no incluidos:
- Recuperar la lista NOC del guardia que escapa.

### Inventario inicial:
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.
- Pistola de 9 mm.
- Aparato de caretas sin cartucho.

### Objetos que recoger:
- Careta de Golytsine en el pasillo secreto.

### Secuencia de juego:
La huida es relativamente más fácil que la entrada, ya que el sistema de seguridad está parcialmente destruido. Pero los guardias aún están ahí y Ethan debe hacer lo que antes no consiguió por falta de tiempo: **encontrar la careta de Golytsine que Barnes ha hecho y escondido en el pasillo secreto.**




Pero ese pasillo está cerrado y el interruptor principal, que está cerca de la puerta de entrada, no parece ser capaz de abrir la puerta. Ethan y Candice tendrán que abrirla utilizando el panel de control situado al otro lado del nivel. **Por el camino, Candice debe protegerse de las ametralladoras que aún están activas.** Empleando a fondo su arma pesada, Ethan puede destruir el sistema de detección temporalmente, lo que permitirá a Candice pasar a través del vestíbulo sin ser herida.
Cuando lleguen a la consola del ordenador, Candice podrá abrir el pasillo. Pero en cuanto Ethan entre, una alarma se disparará y la puerta los encerrará. Corte y escena de película: Un guardia deja sin sentido a Candice y se la lleva.
Atrapado dentro del pasillo, Ethan encuentra **la careta escondida dentro de un panel en la pared** y a continuación intenta una forma de abrir la puerta de nuevo. **Existe otro sistema de cierre con un panel de control.** Dispárale para **producir un cortocircuito en el control del código de seguridad.**
Cuando sale del pasillo, Ethan puede ver un guardia huyendo. Este hombre le **ha robado a Candice el disco de la lista NOC, y lo lleva de vuelta a la sala del ordenador. Si consigue alcanzar la salida del nivel, la misión habrá fracasado y el juego terminará.** Puedes intentar detenerlo disparándole o corriendo hacia el panel de control para **reactivar las baldosas peligrosas (empezarán a iluminarse en rojo):** así conseguirás que el ladrón sea electrocutado o vuele por los aires. Intenta localizarlo donde haya caído y recupera el disco. Luego vuelve con Candice y juntos dirigíos a la puerta del siguiente nivel.

**PLAN DEL NIVEL 6**

1. Comienzo
2. Pasillo secreto
3. Final

# RECUPERAR LA LISTA DE NOC

## Parte 7 de 8 – Fuga del Edificio de la KGB

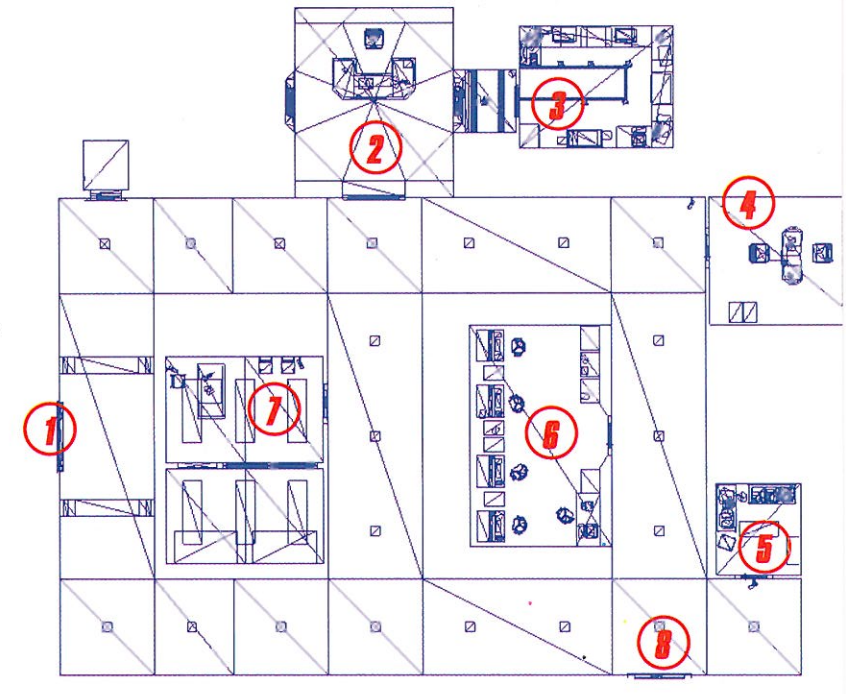
**[en el juego este nivel no está separado del anterior]**

### Lista de objetivos:
- Desbloquear las imágenes de las cámaras de vídeo.
- Asumir la identidad de Golytsine.
- Abrir la puerta de salida.
- (Liberar a Candice).
- Salir al siguiente nivel.

### Objetivos no incluidos:
- Desbloquear las cámaras.
- Atacar a los guardias de delante de la cámara activa.

### Inventario inicial:
- Careta de Golytsine.
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.
- (Pistola de 9 mm).
- Aparato de caretas sin cartucho.

### Objetos que recoger:
- Congelador de imágenes de vídeo.




### Secuencia de juego:
Ethan y Candice entran en el nivel a través de la puerta por la que habían salido antes. Ethan puede hacerse camino **disparando a los guardias o ponerse la careta de Golytsine después de esconderse en la sala de vigilancia.** Esto le permitirá pasar sin ser molestado.

En este momento, si **vamos a la sala de vigilancia, desbloqueamos las cámaras y después atacamos a un guardia** delante de una cámara, **Moscú será alertado y creerán que Golytsine es un traidor (el topo escondido).**

La salida que Ethan debe coger no es la que lleva al nivel del almacén, porque esa puerta no se abrirá. Tendrá que **usar la tarjeta magnética que encontrará en la sala de comunicaciones** para abrir la puerta que lleva directamente de vuelta al nivel de la Embajada (esta puerta estaba cerrada la primera vez que intentamos pasar).

Cuando **salte la alarma de incendios en la Embajada, a algunos guardias les entrará el pánico,** y se pondrán en alerta máxima.

Atento al avance final. **Candice te seguirá en tu huida, pero aunque lleve la careta de Golytsine, los guardias no la dejarán escapar fácilmente:** querrán arrestarla de nuevo. Si eso ocurriera, Ethan tendría que **dejar sin sentido al guardia de la sala de la cárcel y coger el chicle explosivo** que te dio Candice. Con ese chicle podría abrir la celda y huir sin que nadie se interpusiera.

### El juego puede acabar porque:
- Te rodeen los guardias y te arresten.
- Te disparen.
- No te hayas puesto la careta de Golytsine en el momento en que las cámaras estaban bloqueadas: Moscú conoce la identidad de Ethan.
- No desbloquees las cámaras: El objetivo de intoxicación no se completa

**PLAN DEL NIVEL 7**

1. Comienzo
2. Oficina del jefe de seguridad
3. Vigilancia
4. Pequeña oficina
5. Depósito
6. Sala de comunicaciones
7. Celdas
8. Final

# RECUPERAR LA LISTA DE NOC

## Parte 8 de 8 – Escapar con el incendio simulado

### Lista de objetivos:
- Proteger el acceso al ascensor.
- Encontrar a Jack.
- Vestirse de bombero.
- Dar un uniforme de bombero a Candice.
- Escapar de la Embajada.

### Objetivos no incluidos:
- Coger el extintor de incendios.
- Detener a los guardias con el extintor.

### Inventario inicial:
- Pistola de dardos.

### Objetos que recoger:
- Extintores de incendio.

### Secuencia de juego:
Cuando salen del Cuartel General del KGB, **Candice corre hacia el ascensor para esconderse allí,** pero es descubierta por dos guardias: Ethan no tiene más munición por lo que debe **utilizar los puños, o puede recoger el extintor** y rociar a los guardias con el polvo. **Los bomberos van corriendo de un lado a otro. Jack Kieffer es uno de ellos.** Está esperando a Ethan en los lugares fijados, pero se mueve para evitar ser descubierto. **Le localizarás en los lavabos o corriendo por toda la Embajada** para no levantar sospecha. Para cambiarte de traje, sólo podrás utilizar los lavabos. Cuando Ethan lo encuentre, **se pondrá el uniforme de bombero y llevará otro a Candice,** que permanece aún escondida en el ascensor. Ambos correrán hacia la puerta de entrada sin temor a ser descubiertos.




**PLAN DEL NIVEL 8**

1. Comienzo
2. Lavabos
3. Bar
4. Salón de baile
5. Final

# ESCAPAR DE LA CIA

## Parte 1 de 4 – Interrogatorio, vestíbulo y enfermería



### Situación:
- Cuartel General de la CIA, Langley, Virginia.

### Equipo:
- (Candice Parker), Ethan Hunt.

### Lista de objetivos:
- Escapar del interrogatorio.
- Recoger el equipo.
- Entrar en el vestíbulo.
- Encontrar el camino hacia el tejado.
- (Llegar a la enfermería).
- (Encontrar el antídoto).
- (Distraer la atención).

### Objetivos no incluidos:
- Ninguno.

### Inventario inicial:
- Manos vacías.

### Objetos que recoger:
- Comunicador: en la sala de interrogatorios, sobre la mesa.
- Radar: en la sala de interrogatorios, sobre la mesa.
- Escáner de huellas: en la sala de inte-rrogatorios, sobre la mesa.
- Lanzadardos y dardos anestesiantes: en la sala de interrogatorios, sobre la mesa.
- Arma vacía: en la oficina oculta.
- Electro choque: de los guardias neutralizados.
- Spray de pintura: en el suelo, cerca de los cajones.
- Antídoto: en la enfermería, de la enfermera.

### Secuencia de juego:
Cuando los hombres de la CIA salen de la sala de interrogatorios, Ethan se pregunta cómo se las arreglará para escapar. Porque le han dejado sin su valioso equipo. Recibe una llamada en el intercomunicador de la habitación: es la buena de Candice. Ella aún confía en él y quiere ayudarle a salir, por eso **ha escondido algunos chicles explosivos bajo la taza de café que está en la mesa.** Sólo tienes que coger la taza para dar con ellos. En una de las **paredes de la habitación hay un pequeño interruptor que abre la ventana** por la que te espiaban tus interrogadores. Cuando la ventana quede visible, es el momento de colocar el chicle explosivo y apartarte para ver cómo vuela en pedazos. Si trata de colocarlo en la puerta no surtirá ningún efecto, ya que no hay suficiente chicle explosivo para hacer estallar un objeto tan grande.
Al otro lado de la ventana, **Ethan puede encontrar su equipo sobre la mesa: un lanzadardos con dardos anestesiantes, su escáner de campo y su comunicador.** Los miembros de la CIA están hablando fuera de la sala de interrogatorios. Le han suministrado a Ethan el suero de la verdad y pronto caerá inconsciente: **entonces comenzará una cuenta atrás mostrándote el tiempo que queda para completar el nivel.**
Ethan espera que los oficiales de la CIA se alejen, y pasa rápidamente por la puerta mecánica antes de que se cierre. Deja sin sentido al guardia con el lanzadardos y le coge sus **huellas dactilares con el escáner de huellas.** Con esta huella puede **accionar el botón digital de**

**seguridad que abre la puerta al vestíbulo.** Una vez allí tienes que evitar entrar en el campo de las cámaras de vigilancia. Si una cámara te descubre, aparecerá un guardia especial de seguridad con un spray de gas que dejará a Ethan adormecido y con dificultades para moverse. **Lo que tienes que hacer es localizar un spray de pintura y empañar el objtivo de la cámara para evitar ser descubierto.**

Ethan tiene que usar el escáner de huellas dactilares con otro guardia para abrir las otras puertas del nivel y mover los paneles giratorios. **Moviendo los paneles giratorios podrá acceder a nuevos vestíbulos y oficinas.**

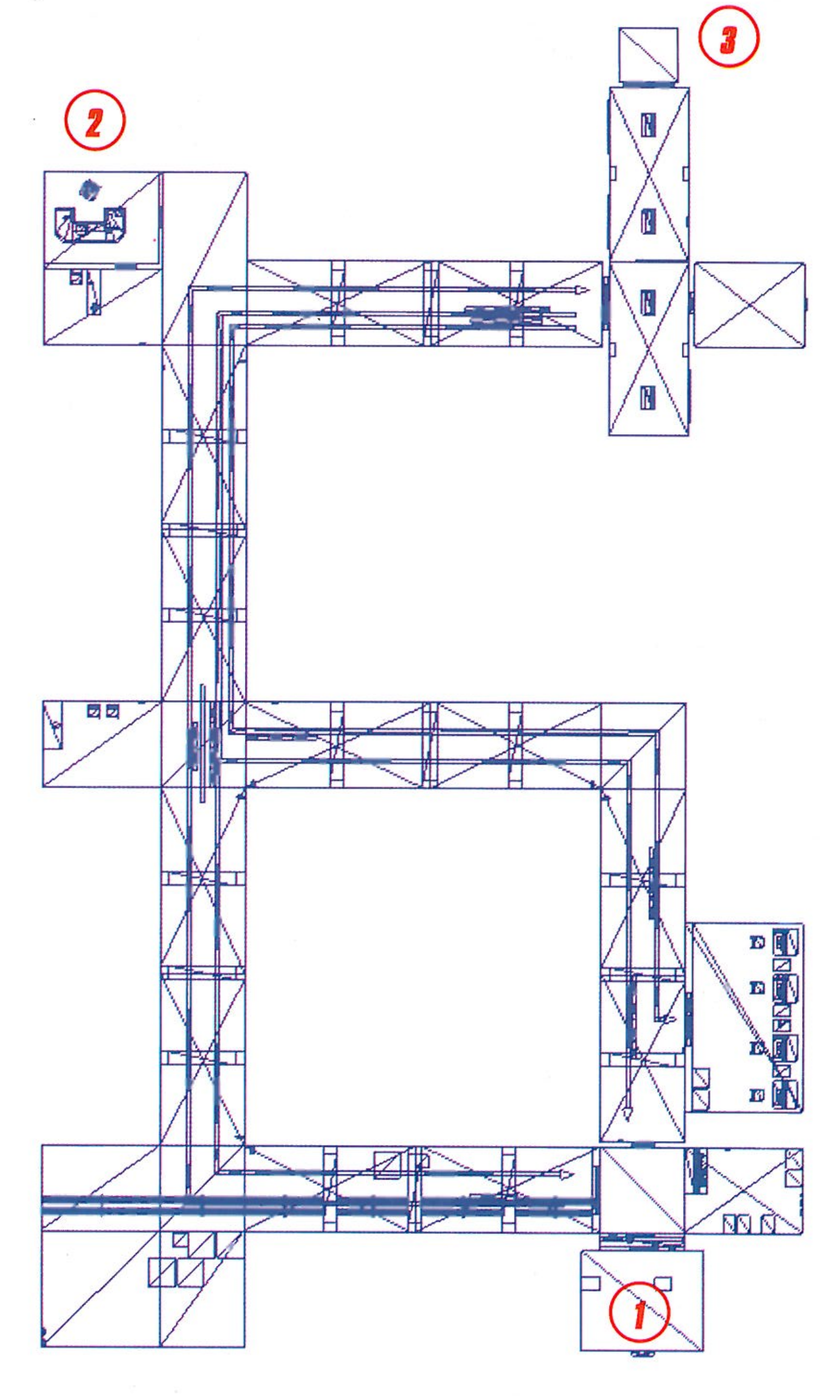
**En una primera oficina** (que está oculta: la descubrirás moviendo un panel dos veces y deslizándote dentro antes de que termine de girar), **Ethan encuentra una pistola de 9 mm sin munición.** Tendrá que utilizarla cuando llegue a la segunda oficina para asustar a uno de los oficiales que le han interrogado, y forzarle a que abra la salida de la zona de seguridad. De lo contrario, Ethan no podrá abrir la última puerta de seguridad. Y aquí no sirve de nada el escáner de huellas dactilares.

Una vez que están fuera de la zona de seguridad, Ethan empieza a sentirse mal por causa del suero de la verdad y su rehén trata de huir. Si Ethan no lo pone fuera de juego, quedará atrapado fuera del ascensor y no podrá alcanzar la enfermería. Así que le dispara los dardos anestesiantes, le esconde en un armario y llega hasta el ascensor que conduce a la enfermería.

**Antes de entrar en la enfermería,** debes esconder tu arma o de otro modo saltará la alarma y serás arrestado.

**En la enfermería Ethan le pide a la enfermera un antídoto.** Y en cuanto se siente mejor, se pone a buscar una **forma de acceder al tejado.** El camino correcto es a través de la ventana, pero para llegar a él sin ser detenido, debe usar una estrategia divertida: puede pulsar los botones de la máquina de hacer footing y "hacer volar" a la persona que la usa, o puede levantar la camilla de examinar para que el hombre que está en sobre ella quede atrapado contra el techo.

El doctor y la enfermera se quedarán mirando el incidente y Ethan conseguirá pasar a través de la ventana sin ser visto.




**PLAN DEL NIVEL 1**

1. Comienzo
2. Oficina del jefe
3. Ascensor de la enfermería

# ESCAPAR DE LA CIA

## Parte 2 DE 4 – Tejado de la CIA

### Lista de objetivos:

- Alcanzar el acceso de ventilación del ordenador.
- Evitar herir a los miembros de la CIA.

### Objetivos no incluidos:

- Ninguno.

### Inventario inicial:

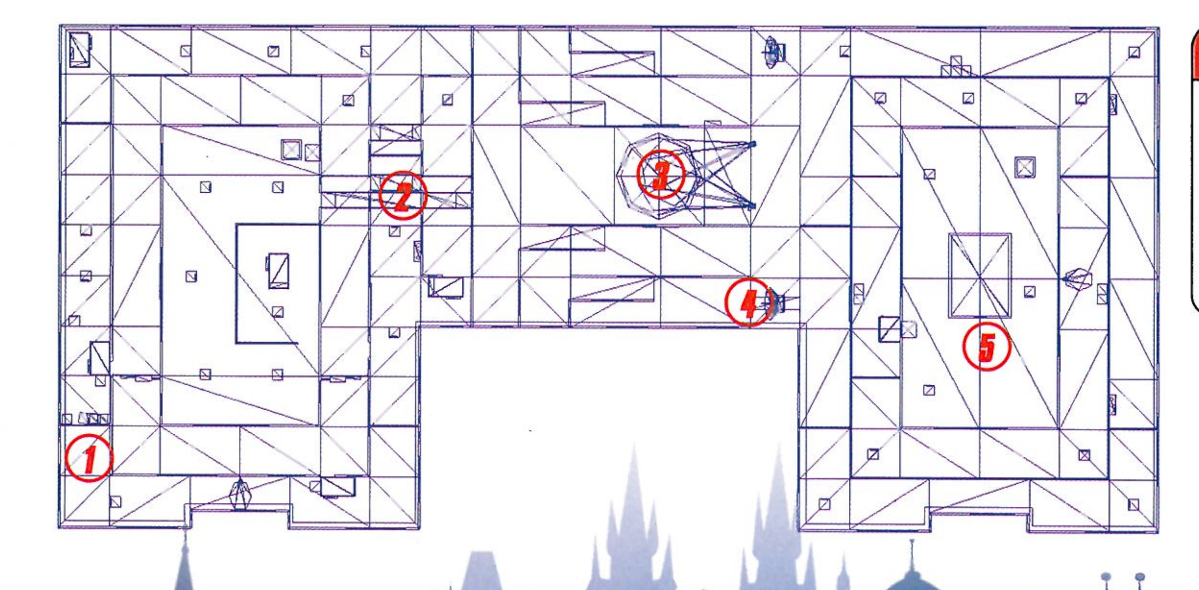
- Lanzadardos y dardos anestesiantes.

### Objetos que recoger:

- Electroshock: de los guardias.
- Bolsa llena de equipo: sobre el área 1.
- Disfraz de hombre de mantenimiento: en una bolsa.
- Gafas de infrarrojos: en una bolsa.
- Prisma deflector de láser: en una bolsa.
- Tarjeta de Acceso: de varios guardias.

### Secuencia de juego:

En este nivel **los guardias tratarán de arrestar a Ethan.** Una vez que ellos le digan que se detenga, el podrá dispararles con su lanzadardos, o esconderse tras un conducto de ventilación. El efecto de los dardos anestesiantes sólo durará unos cuantos segundos.
Ethan **deja sin sentido a un primer guardia cerca de la entrada del nivel** y coge su **tarjeta magnética** para poder abrir las puertas en esta sección del tejado. Salta al dormitorio de los guardias para alcanzar el segundo nivel. Acciona un interruptor en un panel de control y desactiva el suelo eléctrico que le impide alcanzar el panel que apaga las luces del helipuerto.
De regreso al primer nivel, da la vuelta al bloque para llegar al pasillo que le lleva al lugar donde Candice ha dejado una bolsa con un **traje de técnico, gafas de visión de infrarrojos, un aparato electromagnético y un elemento para desviar el láser.** Más adelante encontrará un pasillo interno que conduce al nivel tres.
El **traje de mantenimiento ayuda a que Ethan sea admitido en la segunda sección del tejado,** cerca del helipuerto. Por las escaleras de la izquierda, baja al nivel inferior y encuentra un panel para **encender las luces del helipuerto.** Corre hacia arriba y coloca el aparato electromagnético en el armario cerca del helipuerto.
Baja otras escaleras hacia el nivel inferior. **Dispara al guardia con el lanzadardos y coge su tarjeta de acceso a la siguiente sección** por la puerta del fondo del nivel. Ésta da a un pasillo corto. **Ethan dispara a otro guardia para conseguir su tarjeta** y acto seguido pone pies en polvorosa, buscando un camino hacia la parte superior. Cuidado, porque **ésta es una zona de máxima seguridad.** Para saltar al segundo nivel puede usar algunos cajones, pero antes debe **ponerse las gafas de visión infrarroja y usar el prisma deflector de láser para abrir un acceso seguro.**
En el segundo nivel, **la puerta a la tercera planta está protegida por un código digital.** La forma de conseguirlo es colocar la cámara espía en los cajones cercanos a la puerta, y después alejarte para grabar a alguien metiendo el código.
En la parte superior del tercer nivel, Ethan tiene que evitar a los últimos guardias para por fin entrar en la sala de mantenimiento, donde Candice te está esperando.




**PLAN DEL NIVEL 8**

1. Comienzo
2. Pasillo al helipuerto
3. Helipuerto
4. Pasillo a la zona de seguridad
5. Punto de encuentro con Candice

# ESCAPAR DE LA CIA

## Parte 3 de 4 – Sala del terminal



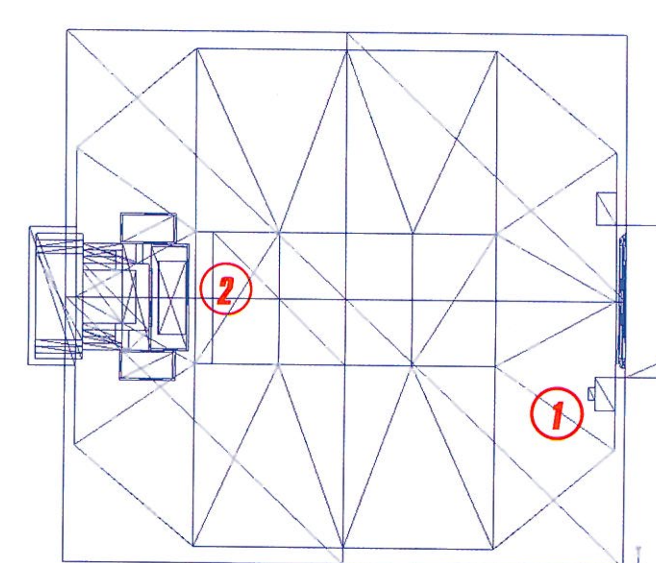
### Lista de objetivos:
- Encender el ordenador.
- Descargar la lista NOC e inocular el virus.
- Escapar.

### Objetivos no incluidos:
- Evitar ser descubierto por el personal de la CIA.
- Evitar los láser de seguridad.

### Inventario inicial:
- Ninguno.

### Objetos que recoger:
- Lista NOC.

### Secuencia de juego:
Ethan **baja por la habitación colgado de un sistema eléctrico** controlado por la consola. En su descenso debe **evitar muchos tipos de láser de seguridad** dando vueltas, balanceándose y mirando la secuencia de luces para cruzarlas en el momento justo. Las luces pueden tocarle sin peligro de que salte la alarma, pero **los láser le dañarán gravemente y pueden llegar incluso a cortar el cable.**
Antes de alcanzar el nivel del ordenador, existe el riesgo de que un técnico civil entre en la habitación. El **ruido de la primera puerta por la que el hombre pasa le indicará a Ethan cuándo debe subir y esperar.**
Una vez que superamos los obstáculos y alcanzamos el nivel del ordenador, tenemos que **insertar una tarjeta digital en el panel de seguridad que está situado frente al ordenador.** Para ello hay que balancearse hasta que podamos **tocar el panel situado en la parte derecha de la puerta.** Una vez que el ordenador esté encendido, Ethan tendrá muy poco tiempo para **volverse, bajar un poco y balancearse hacia atrás y hacia delante hasta poder insertar el disco de información en el terminal.** O sea que hazlo rápido, y descarga la lista.
Lo siguiente es **volver a subir rápidamente** antes de que alguien entre en la habitación de nuevo y descubra que el ordenador ha sido utilizado.
**La fase terminará cuando alcancemos el techo de la habitación con la lista en nuestro poder.**




**PLAN DEL NIVEL 3**

1. Ranura de la tarjeta digital
2. Teclado del ordenador

# ESCAPAR DE LA CIA

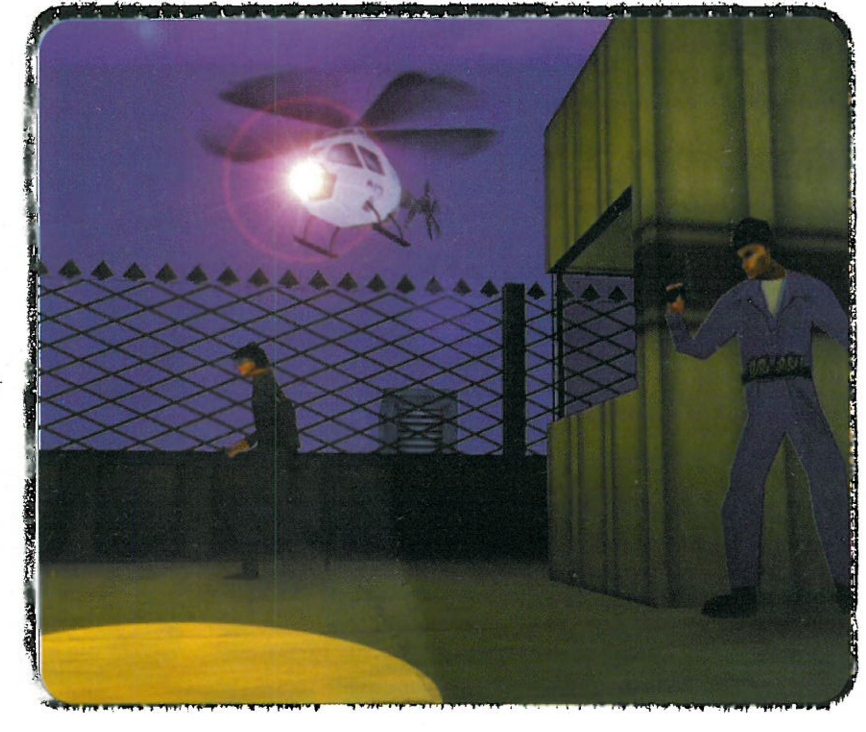
## Parte 4 de 4 - Escapar por el tejado

### Lista de objetivos:
- Evitar a todos los guardias.
- Alcanzar el helipuerto.
- Escapar.

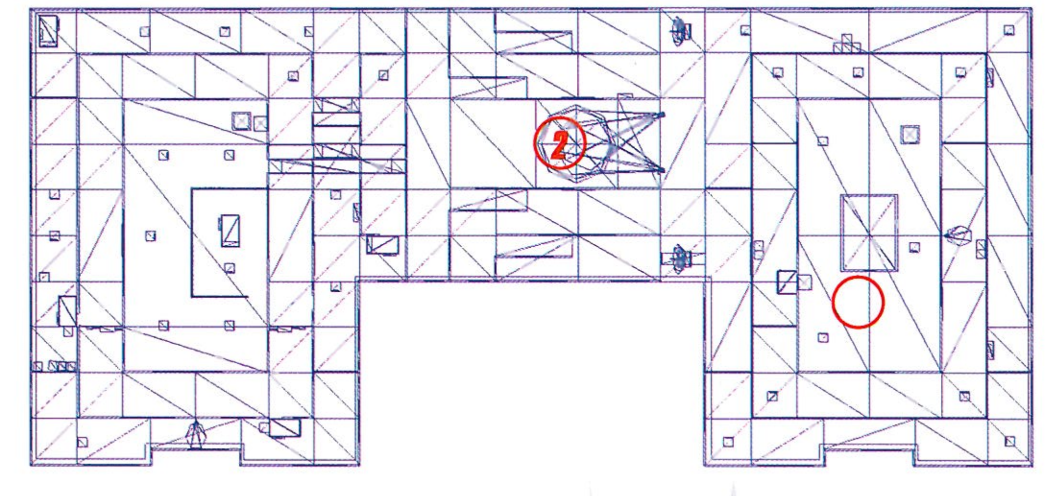
### Objetivos no incluidos:
- Evitar ser atrapado cuando el sistema de seguridad se reactive.
- Evitar ser visto por la luz del helicóptero.
- Proteger a Candice.

### Inventario inicial:
- Lanzadardos.
- Chicle explosivo.

### Objetos que recoger:
- Electroshock.
- Arma del guardia.



### Secuencia de juego:
Todos los **sistemas de seguridad han sido anulados por el virus de Candice**, pero los guardias están aún allí y además algo furiosos. Por si fuera poco el **helicóptero está sobrevolando la zona para señalar a los intrusos con su rayo de luz.** Esa es la razón de que a lo largo de todo el nivel **Ethan deba correr tan rápido como le sea posible. Si la luz le llega a alumbrar por completo, atraerá a los guardias** y será arrestado. Tendrá que distraer la atención haciendo explosionar tubos montados en la pared con chicle explosivo.
Por fin, Ethan **saca el EMS de su consigna eléctrica,** y lo arroja con la intención de romperlo. De esta forma **conseguimos que el helicóptero pueda despegar.** Y aprovechamos que empieza a mover sus aspas, y poco a poco a levantarse del suelo, para **saltar sobre sus patines y huir de allí a toda prisa.**
Nuestro siguiente destino es la estación de Waterloo, en Inglaterra.




**PLAN DEL NIVEL 4**

1. Comienzo
2. Helipuerto

# LA CAZA DEL TOPO

## Parte 1 de 3 – La estación de Waterloo

### Situación:
- Estación de Waterloo, Inglaterra.

### Equipo:
- Candice Parker, Luther Stickll, Krieger, Ethan Hunt.

### Lista de objetivos:
- Proteger a Ethan.
- Disparar a los malos.



### Secuencia de juego:
**Ethan se encuentra con Max y le da el disco con la lista NOC** que ha capturado en la CIA. Pero no deberíamos haber sido tan confiados, porque inmediatamente después **ella le ordena a dos de sus hombres que atrapen a Ethan y lo maten.** La situación queda más o menos así: hay dos gorilas tras nosotros a los que es posible disparar para que Ethan quede libre. **El primero que debe caer es el que está a la derecha, detrás de Ethan, apuntándole con una pistola en la espalda.** Pon mucha atención, porque **si es neutralizado primero el otro, éste nos disparará en la espalda y se acabará el juego.**
Ethan entonces comienza a moverse por la estación sabiendo que está llena de personas que tratan de matarle. Pretende que los gorilas no presten atención a Candice mientras ella sigue las huellas de Max.
Ethan corre por la estación, evitando a los hombres de Max que se le acercan. Nosotros podemos **cambiar entre el francotirador 1 y el francotirador 2** dependiendo de cuál sea más apropiado en relación a la posición de Ethan en la estación.
**Los hombres de Max actúan de distinta forma:** pueden quedarse en la misma posición, girando alrededor de un objeto y disparando a Ethan sólo cuando se acerque; otros correrán tras él; algunos están escondidos y ocasionalmente saldrán de su escondite para disparar; y muchos estarán disfrazados de civiles. Ojo a este detalle. Hay civiles en la estación que sacarán cosas de sus bolsillos, pareciendo que llevan un arma... **Si disparas a un civil se acabará el juego.**
Después de un tiempo, si Ethan permanece aún vivo, Candice habrá tenido tiempo para averiguar el vagón al que ha subido Max. Debes proteger a Ethan durante su última carrera hacia el tren.
Al final del nivel Ethan salta al tren.

**PLAN DEL NIVEL 1**

1. Comienzo
2. Francotirador 1
3. Francotirador 2

# LA CAZA DEL TOPO

## Parte 2 y 3 de 3 – Vagones y Techo

### Lista de objetivos (parte 2):
- Neutralizar a los secuaces de Max.
- Encontrarse con Candice.
- Encontrar el interruptor para bloquear las salidas.
- (Tomar la identidad del controlador del tren).
- Dejar fuera de combate al guardaespaldas de Max.
- Detener a Max y recuperar la lista NOC.
- Abortar el plan auxiliar de Max (desactivar la bomba).

### Objetivos no incluidos:
- Recoger munición.
- Evitar herir a civiles.

### Inventario inicial:
- Pistola de 9 mm.

### Objetos que recoger:
- Cápsulas de gas: de Candice.
- Aparato de caretas con 1 cartucho: de Candice.
- Cargadores de munición: de los gorilas eliminados.
- Disco de la lista NOC: de Max.
- Tanque de nitrógeno líquido: en un furgón de equipaje.
- Soplete: en un furgón de equipaje.

### Secuencia de juego:
Ethan debe **pasar por ocho vagones, y acabar con los malos en defensa propia, sin tocar a los civiles.**
Los malos se pueden comportar de manera diferente: **disparan a Ethan agachados, escondidos detrás de un sillón, se ocultan tras las puertas o paneles y disparan a Ethan de pie, ruedan por el suelo para disparar desde la línea del centro, o cogen rehénes y se cubren con ellos (son los más difíciles de eliminar).**
Los pasajeros se asustarán cuando comience el tiroteo. Procura no dispararles cuando se escabullan.
**Al final del cuarto vagón, Candice le da a Ethan un lanzadardos, un aparato de caretas y cápsulas de gas.**
En el **vagón 5,** Candice le dice que hay una **bomba en el tren** y que hay que neutralizarla rápidamente.
**Max está en el sexto vagón.** La cosa está que arde. Ethan debe tomar el aspecto del controlador del tren para sorprenderla, y usar las cápsulas de gas con ella para que la bomba no estalle de inmediato. Max lleva la lista NOC encima.
En el **vagón 7 tienden** una emboscada a Ethan. Allí está **Phelps, el topo, que huye al siguiente vagón.**
Todo se resuelve en el **vagón 8, el de equipajes.** Primero Phelps huye al techo por una escotilla. Después Ethan elimina a todos los enemigos y encuentra la **bomba que está encerrada en la caja fuerte: utiliza soplete y nitrógeno líquido,** ambos en el vagón. Y por fin nos lanzamos al techo para perseguir a Phelps.

**PLAN DEL NIVEL 2**
1. Comienzo
2. Candice
3. Interruptor

**PLAN DEL NIVEL 2**
1. Interruptor
2. Vagón de equipajes

### Lista de objetivos (parte 3):
- Eliminar a los gorilas.
- Evitar obstáculos.
- Destruir el helicóptero.

### Inventario inicial:
- Pistola de 9 mm.

### Objetos que recoger:
- Cargadores de munición: de los gorilas eliminados.
- Lanzador de mini-cohetes: de los gorilas eliminados.

### Secuencia de juego:
Ethan corre tras Phelps por el techo del tren. **Los hombres de Max están cubiendo la huida de Phelps.** Algunos están en el techo del tren, otros en coches que circulan en paralelo con el tren y otros en helicópteros. Ethan debe evitar hábilmente los disparos,y eliminar a los enemigos con las armas que recoja después de dispararles (que pueden ser normales o armas de lanzamiento de cohetes).
**Al final de la persecución el tren entra en un túnel, seguido del helicóptero** que ha venido a recoger a Phelps. ¿Y ya sabes qué pasa, no? Pues que Phelps salta hacia a sus patines y nosotros le seguimos, y Phelps y helicóptero deben ser destruidos.

**PLAN DEL NIVEL 3**
1. Comienzo
2. Final

# TORMENTA DE HIELO

## Parte 1 DE 4 – El submarino



### Situación:
- Norte del Paralelo 70°.

### Equipo:
- John Clutter, Andrew Dowey, Ethan Hunt, Candice Parker.

### Lista de objetivos:
- Conseguir el dispositivo A.F.
- Conseguir la mina.
- Dar el dispositivo A.F.S. y la mina a Clutter.
- Conseguir el inyector de gas.
- Conseguir el detonador R.C.
- Conseguir explosivos.
- (Encontrar un cortaalambres).
- (Llevar el cortaalambres a Dowey).
- Sabotear el edificio surtidor.
- Reagruparse en el edificio de comunicaciones.
- (Encontrar las gafas de visión nocturna).



### Objetivos no incluidos:
- Neutralizar a los guardias que están en su garita para conseguir el detonador.
- Neutralizar a los guardias que están encima del edificio de comunicaciones.

### Inventario inicial:
- Silenciador 7,65 (completo de munición).

### Objetos que recoger:
- Revólver de alta potencia de 9 mm: del guardia.
- Metralleta Uzi: del cinturón negro.
- Mina: fuera.
- Dispositivo A.F.S.: fuera.
- Detonador R.C.: fuera, con el guardia o dentro de la casa de los guardias.
- Explosivos: fuera.
- Cortaalambres: dentro de la caseta del surtidor.
- Inyector de gas: fuera.
- Gafas de visión nocturna: dentro de la casa de los guardias.

### Secuencia de juego:
El equipo deja el barco cerca del submarino. Después de unas pocas palabras, **Ethan deja al equipo esperando y va a buscar los objetos que se han arrojado desde el avión. En el muelle dispara y noquea un guardia,** consiguiendo una pistola de 9 mm. **En la zona de delante del submarino, encuentra el A.F.S. encima de una pila de cajones de madera.** Luego aparece la mina en su radar. Y ya con todo en su poder, no queda más que **llevar los objetos de vuelta a Clutter y Dowey,** que se dan prisa para sabotear el submarino.
Ya está arreglado el tema de las comunicaciones, de ahí que de repente oigamos un breve mensaje de voz de parte de Candice.
Evitando a los guardias y neutralizando a aquéllos que se acercan demasiado, **Ethan recoge el resto del equipo: el inyector de gas, los explosivos y el detonador.** Si lo hacemos lentamente, un guardia recogerá el detonador y lo llevará dentro de la casa de los guardias. En ese caso Candice se dará cuenta y se lo dirá a Ethan, por lo que no le quedará más remedio que **interceptar al guardia en su camino o usar el difusor de gas para dejar dormidos a todos los guardias que están dentro.** Dentro de la casa



de los guardias puede **recoger el detonador y un par de gafas de visión nocturna.**
Cuando Ethan recoge los explosivos, hay **9 cargas.** Sólo una se puede usar en este nivel; las otras ocho son para colocarlas dentro del túnel un poco más adelante. Si Ethan quiere usar más de un explosivo, Candice le enviará un mensaje diciéndole que los guarde para más tarde.
**Fuera de la casa de los guardias, un comando de soldados ("cinturones negros")** está haciendo su ronda. Ethan podrá coger de uno de ellos una **metralleta UZI** cuando lo elimine.
**Recibimos un mensaje de Dowey: ha perdido su cortaalambres y necesita que le proporcionemos uno nuevo.**
Ethan se dirige a la **caseta de los surtidores.** Entra y **neutraliza a un cinturón negro dentro, y coloca sus explosivos. En una repisa encuentra un par de cortaalambres para Dowey.** Sale y detona los explosivos cuando está lo suficientemente lejos. Luego se encuentra con Dowey, que está escondido detrás de algunos cajones, para darle el cortaalambres.
Ahora tiene que **subir al tejado del edificio de comunicaciones.** Lo reconocerás enseguida debido a la **gran cúpula del radar que luce en lo más alto.** Luego recibe un mensaje de su equipo: Ethan date prisa, que nos tienes que ayudar a destruir la resistencia pesada en lo más alto del edificio.
**Ethan sube a unos cuantos cajones para llegar al tejado y disparar a los dos agresivos cinturones negros.** Esto es muy difícil sin la UZI.
**Dowey y Clutter saltan a uno de los camiones y entran en el túnel.** Antes de saltar sobre otro camión, Ethan es informado por Candice de que Dowey ha cortado el cable equivocado mientras saboteaba el sistema de seguridad al otro lado del túnel: **el túnel está ahora completamente a oscuras.**
Ethan debe **encontrar un par de gafas de visión nocturna** si va a entrar en el túnel ahora. Si no las ha encontrado todavía, **Ethan las conseguirá en la caseta de los guardias. Entonces podrá saltar sobre un camión y entrar en el túnel.**

**PLAN DEL NIVEL 1**

1. Comienzo
2. Caseta del surtidor
3. Caseta de los guardias
4. Edificio de comunicaciones
5. Final

# TORMENTA DE HIELO

## Parte 2 de 4 – Túnel

### Lista de objetivos:
- Encontrar los explosivos.
- Sabotear los tornillos del ancla.

### Inventario inicial:
- Gafas de visión nocturna.
- 8 cargas de explosivos.

### Objetos que recoger:
- Arma: de los guardias.

### Secuencia de juego:
En la primera sección, **el túnel está obstruido en el techo por unos cuantos ventiladores y vigas transversales** que Ethan debe evitar (saltando o agachando la cabeza) mientras permanece en el techo del camión.
Después, el camión se acercará a una gran estructura que le obligará a abandonar el techo del camión. Si Ethan no salta a la plataforma que se extiende a lo largo del camino, chocará contra la estructura y se pegará un buen batacazo contra el suelo. Además, será muy difícil llegar desde ahí a la otra parte del túnel y **el objetivo de "sabotear las estructuras principales" no se conseguirá.**
Ethan **encontrará los explosivos en la primera plataforma.**
Cuando salte a la plataforma, alcanzará la otra parte de la estructura.
La secuencia siguiente es más o menos así: Debe **evitar a un guardia y cogerle por sorpresa para noquearle.** Después tiene que **colocar una de sus cargas de explosivos en cada una de las vigas de apoyo.** Y por fin esperar a que llegue otro camión para saltar al techo.
Ethan **encontrará otras cuatro estructuras en su camino** a través del túnel. El número de guardias, su fuerza y equipo variará.
Si los guardias no le liquidan y Ethan y no se cae del camión, llegará al otro extremo del túnel. Hay que **sabotear todas las vigas de apoyo, para que la misión se complete.**
Una secuencia de la película muestra cómo se derrumba el túnel con tremendas explosiones cuando el camión sale y Ethan se sujeta en el techo del camión. Entonces una avalancha tapa la entrada del túnel.

### Causas para el final del juego:
- **Perder todos los puntos de vida** al colisionar con demasiados objetos.
- **Caerse del camión.**
- **Ser liquidado por los guardias.**




**PLAN DEL NIVEL 2**
1. Comienzo
2. Final

# TORMENTA DE HIELO

## Parte 3 de 4 – Tierra firme

### Lista de objetivos:

- (Encontrar el diagrama electrónico).
- Encontrar explosivos y plásticos.
- Sabotear la central eléctrica.
- (Cortar la alimentación de la cámara).
- Tomar la identidad del contable.
- Conseguir el maletín del búnker.
- Sabotear el maletín.
- Llevar el maletín para la negociación.
- Hacer volar por los aires el helicóptero y el jeep.
- Escapar en la embarcación.

### Objetivos no incluidos:

- Neutralizar a los guardias de las casetas para conseguir el diagrama electrónico y la tarjeta del código secreto.
- Encontrar la tarjeta de identificación del contable: en la habitación del contable.
- Encontrar granadas de mano: de los guardias o en los cajones donde se guardan las armas.
- Modalidad de francotirador: disparar a las luces de búsqueda para proteger el paso del canal.
- Modalidad de francotirador: Despejar el acceso a la embarcación para el equipo.

### Inventario inicial:

- Aparato para caretas y 1 cartucho: del equipo.
- Silenciador 7.65: (El equipo le da toda la munición).
- Inyector de gas: (1 dosis).
- Arma de francotirador: (este icono hace posible la modalidad de francotirador).

### Objetos que recoger:

- Diagrama electrónico: dentro del dormitorio de los guardias.
- Tarjeta magnética de acceso: en la habitación del contable.
- Tarjeta de identificación: en la habitación del contable (armario).
- Explosivos: de Dowey en el almacén de municiones.
- Cargas de plástico: de Dowey en el almacén de municiones.
- Granadas: de los guardias o dentro del almacén de las armas.
- Maletín: dentro del búnker.
- Sabotear maletín: después de entregárselo a Clutter.
- UZI: encontrado en un guardia.
- Pistola de alta potencia de 9 mm: encontrada en un guardia.
- Detonador: de Dowey al final del nivel.

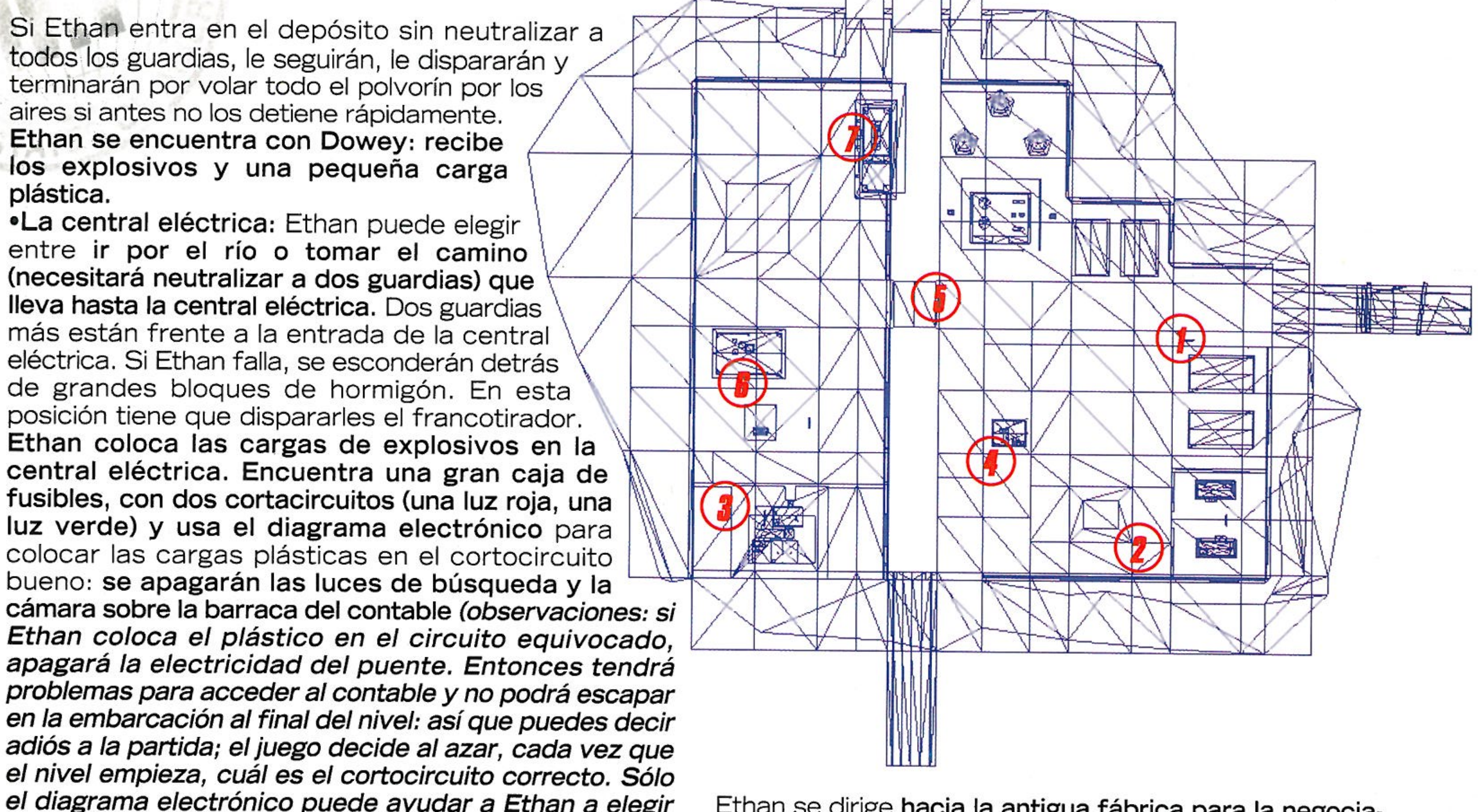
### Secuencia de juego:

**•Comienzo:** Ethan salta del camión a la entrada del túnel y encuentra a Dowey y Clutter. **Dowey le da a Ethan el aparato de caretas.** Después de una breve charla vuelven a sus tareas. **Mensaje: Ethan debe descubrir dónde está el contable.** Hay una abertura en la barrera por la que Ethan puede pasar sin ser visto detrás de las casas, y llegar a los dormitorios de los guardias. Lo siguiente es **entrar en los dormitorios, neutralizar a los guardias y localizar el diagrama electrónico en uno de los dormitorios** (por cierto, el juego es imposible de jugar).

**•Descubrir al contable:** Tan pronto como Ethan se acerca a la habitación del contable, un visor aparece en su cabeza. Mensaje de Dowey, bromeando: "¡Te tengo en mi línea de tiro, Ethan!". **El icono del arma del francotirador aparece en el inventario.** Permite al jugador **tomar el control de Dowey y jugar con el francotirador desde arriba (posición S)** para proteger a los demás miembros del equipo. **El modo de francotirador tiene munición limitada.**

**•Encuentro con Clutter:** Cerca del río, Ethan recibe una llamada de Clutter diciéndole que **hay un pasaje abierto sobre el río entre las torres.** Ethan encuentra la brecha en la frontera, neutraliza a un guardia y cruza el río.

Hay **dos guardias en el tejado del búnker** donde aterriza Ethan. Son difíciles de neutralizar, excepto en el modo de francotirador. Después de la lucha, Ethan recibe un **mensaje de Clutter pidiéndole que se reúna con él, ya que ha encontrado los explosivos. Están en un depósito de munición** fuertemente protegido; probablemente los ha recogido algún guardia y los han dejado allí. Ethan se acerca al depósito de munición. Puede **esconderse detrás del jeep y disparar a los guardias.** Pero **el depósito está lleno de explosivos,** así que si Ethan es demasiado torpe al disparar, acabará haciendo volar por los aires todo el lugar (y se acabará el juego). No se pueden ver todos los guardias desde allí y Dowey se debería hacer cargo de ellos en el modo de francotirador.




Si Ethan entra en el depósito sin neutralizar a todos los guardias, le seguirán, le dispararán y terminarán por volar todo el polvorín por los aires si antes no los detiene rápidamente.
**Ethan se encuentra con Dowey: recibe los explosivos y una pequeña carga plástica.**
•**La central eléctrica:** Ethan puede elegir entre **ir por el río o tomar el camino (necesitará neutralizar a dos guardias) que lleva hasta la central eléctrica.** Dos guardias más están frente a la entrada de la central eléctrica. Si Ethan falla, se esconderán detrás de grandes bloques de hormigón. En esta posición tiene que dispararles el francotirador.
**Ethan coloca las cargas de explosivos en la central eléctrica. Encuentra una gran caja de fusibles, con dos cortacircuitos (una luz roja, una luz verde) y usa el diagrama electrónico** para colocar las cargas plásticas en el cortocircuito bueno: **se apagarán las luces de búsqueda y la cámara sobre la barraca del contable** ***(observaciones: si Ethan coloca el plástico en el circuito equivocado, apagará la electricidad del puente. Entonces tendrá problemas para acceder al contable y no podrá escapar en la embarcación al final del nivel: así que puedes decir adiós a la partida; el juego decide al azar, cada vez que el nivel empieza, cuál es el cortocircuito correcto. Sólo el diagrama electrónico puede ayudar a Ethan a elegir cuál debe explosionar).*** Las cargas plásticas se explosionan disparándoles con una pistola (Ethan o Dowey lo hacen)
•**Tomar la identidad del contable:** Ethan vuelve cerca de la habitación del contable. Si la alimentación de la cámara ha sido cortada, podrá entrar en su dormitorio sin accionar la alarma principal. **Acciones:** Neutralizar al único guardia del dormitorio y dejar sin sentido al contable. Tomar su aspecto con el aparato de caretas y coger su tarjeta de acceso sobre la mesa, así como la tarjeta de identidad del armario. **Mensaje:** la careta no durará eternamente, así que Ethan debe darse prisa.
•**Los detonadores nucleares y la negociación:** Ethan va disfrazado al búnker. Los guardias de la puerta hablan con él un poco y en ese momento debe usar su tarjeta magnética de acceso para abrir la puerta.
**Dentro del búnker, un guardia le pregunta por su tarjeta de identidad.** Si Ethan no la tiene, tendrá que **correr de vuelta al dormitorio del contable, abrir la puerta de la caja fuerte con su tarjeta magnética de acceso y coger el maletín que contiene los detonadores nucleares.**
**Una vez que tenga el maletín, Ethan se reúne con Clutter en el depósito de municiones.** Clutter lo sabotea y le dice a Ethan que se dé prisa: los negociadores se acercan (escena cinematográfica: el helicóptero aterriza, un camión comienza a moverse).

Ethan se dirige **hacia la antigua fábrica para la negociación.** El camión se detiene frente a la fábrica, los guardias saltan y corren hacia Ethan. Si Ethan saca su pistola, ellos lucharán y le capturarán (Escena cinematográfica: el helicóptero despega y se aleja, fin de la partida).**Pero si Ethan mantiene la sangre fría, los guardias le pedirán su tarjeta de identidad. La mirarán y le dejarán salir.** Dentro de la vieja fábrica, le da a los vendedores el maletín; ellos lo cogen y vuelven al helicóptero. Despega, se aleja... y vuela en pedazos. .
•**Huida:** Ethan recobra su aspecto normal. En el muelle, hay guardias disparando. Ethan debe esconderse y dejar que Dowey se haga cargo de ellos en el modo de francotirador. Si no tiene más munición, Ethan deberá hacerse cargo de ellos. Una vez que los guardias hayan sido neutralizados, **Ethan salta a la lancha, Clutter le sigue y Dowey se queda heróicamente para cubrir la retaguardia.** Dowey le da a Ethan el detonador para explosionar la base cuando lleguen a la salida del canal (escena cinematográfica: la base explota).

**PLAN DEL NIVEL 3**

1. Comienzo
2. Dormitorio de los guardias
3. Búnker
4. Oficina del contable
5. Central eléctrica
6. Depósito de munición
7. Lancha

# TORMENTA DE HIELO

## Parte 4 de 4 - Embarcación

### Lista de objetivos:

- Escapar de la base enemiga.
- Destruir la fábrica de gas.
- Destruir el radar.

### Objetivos no incluidos:

- Destruir la planta petrolífera.

### Secuencia de juego:

**Ethan y Clutter huyen en la lancha robada.** Dowey se ha quedado heróicamente detrás para cubrir su huida. Cuando bajan por el canal son atacados por los sistemas de defensa. Ellos mismos **usan la artillería de la lancha para defenderse y destruyen todo el equipo enemigo que les sea posible.**

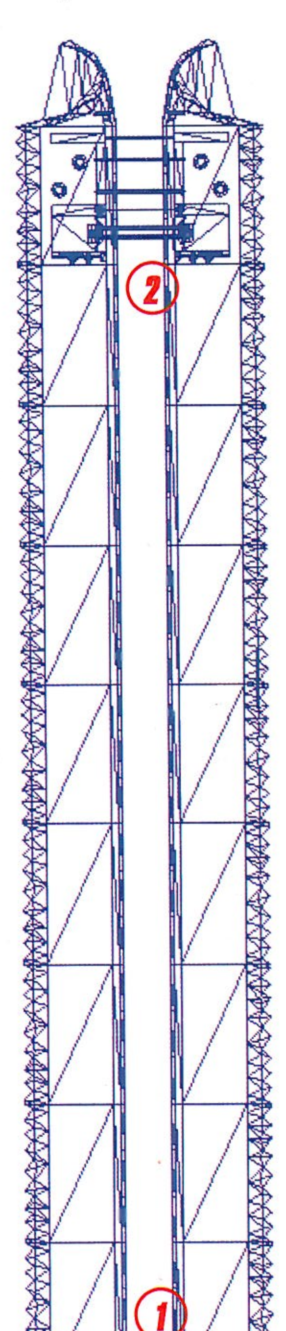
En ambos lados del canal los sistemas de defensa se activan a medida que pasa la lancha: las ametralladoras están escondidas detrás de una pila de sacos de arena, pero además hay **pequeños búnkers con una ametralladora dentro que siguen a la lancha y le disparan,** minas flotantes que están parcialmente inmersas en el camino de la lancha, pequeñas torretas con un cañón que dispara automáticamente a la lancha, torretas con luces de búsqueda o con pequeñas ametralladoras y pequeñas embarcaciones de defensa con un arma que no se mueve pero que dispara a la lancha. **Todos deben ser destruidos por la ametralladora, especialmente las minas y las embarcaciones** que cierran el paso.

Hay también **muelles que salen sobre el canal y bloquean parcialmente el camino.** Tienen barriles llenos de gasolina sobre ellos, a los que tendrás que disparar para neutralizarlos.

**Algunas ametralladoras están escondidas detrás de las paredes.** Si no son destruidas, atacarán a la lancha desde detrás, cuando esté visible.

Algunas torretas o búnkers están escondidos detrás de los árboles. A los árboles se les puede disparar: comienzan a arder y dejan visibles los objetos que se encuentran detrás de ellos.

**Al final del canal, la lancha acaba cara a cara con una planta petrolífera muy bien protegida. Ethan y sus compañeros deben destruirla completamente antes de reunirse con Candice en el submarino y volver a casa.**




**PLAN DEL NIVEL 4**

1. Comienzo
2. Fábrica de gas

# MISSION:IMPOSIBLE

## Inventario de objetos

### ARMAS



**Silenciador de 7,65 mm:** Muy "calladito" y muy mortal. Ningún agente del Equipo de M.I. arriesgaría su vida sin ella.



**Rifle de francotirador:** Rifle de alta precisión con telescopio muy potente.



**Mini lanzacohetes:** Un pequeño y práctico lanzacohetes de mano. Muy fácil de transportar. Ideal para agentes en continuo movimiento.



**Lanzadardos:** Utilizado con dardos somníferos. En un cargador caben hasta 20 cartuchos. Bastante potente y muy silencioso.



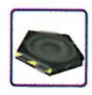
**Cerbatana:** Arma primitiva utilizada sobre todo cuando es primordial actuar con discreción. Tiene la ventaja de no ser detectado por los detectores de metales.



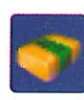
**Electro-choque:** Envía una descarga de 40.000 voltios que, indudablemente, electrocutará al enemigo. Deja inconscientes a las víctimas, pero no es mortal.



**Cápsulas de gas:** Pequeñas cápsulas que, cuando se las tira al suelo, producen los mismos resultados que un inyector de gas. Funciona bien en espacios abiertos, pero sus efectos se disipan rápidamente



**Mina con sensor:** Artefacto estándar de sabotaje utilizado por el Equipo de M.I. La detonación se puede programar por contacto, profundidad o altura.



**Explosivo plástico:** Puede utilizarse en cantidades diminutas para hacer volar pequeños objetos. Dispara para activarlo si te has quedado sin mecha.



**Explosivos de alta intensidad:** Combinado con un detonador controlado por radio produce grandes fuegos artificiales.



**Inyector de gas:** Instrumento potente y compacto de spray. Utilizado en zonas cerradas puede dejar inconsciente a un ejército casi entero en pocos segundos.



**Chicle explosivo:** Te va a sonar a Navidad... Aprieta el rojo sobre el verde, pégalo en algún sitio y márchate corriendo. A los cinco segundos explotará y te sentirás trasladado a Noche Vieja. No lo masques.



**Spray de gas:** Utilizado por los guardias de la CIA como arma de seguridad interna. Al ser inhalado, adormece todo movimiento y control muscular.

### ARMAS AJENAS AL EQUIPO DE M.I.



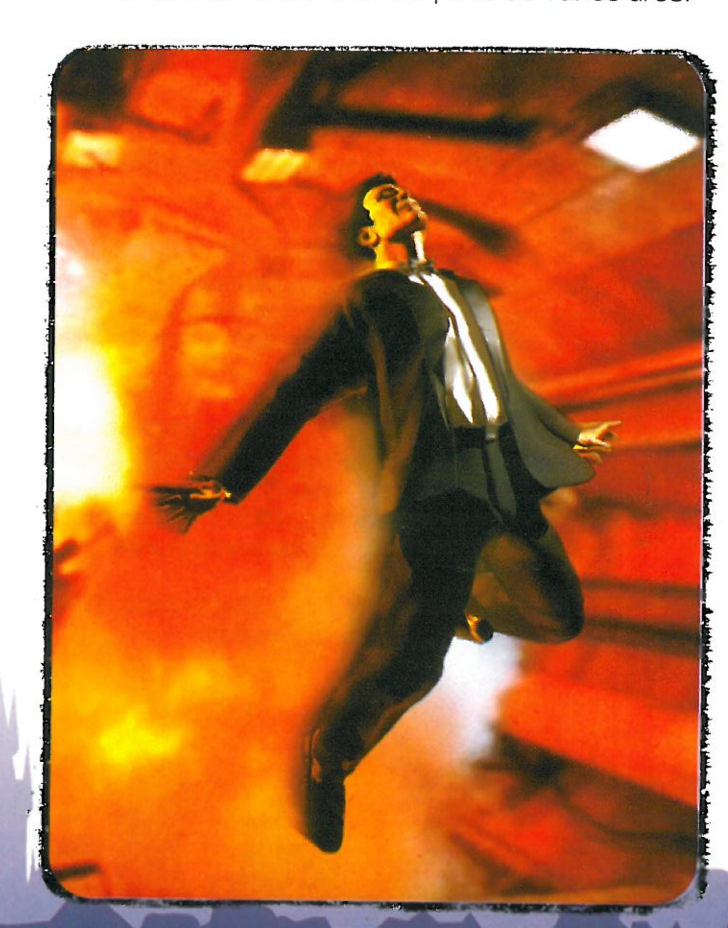
**Una 9 mm de alta intensidad:** Arma estándar, no necesita presentación. Imprecisa, ruidosa, peligrosa si te apunta a ti.



**Ametralladora UZI:** Arma muy conocida en el mercado negro. Compacta, automática, frecuentemente utilizada en el ámbito criminal de casi todas las películas importantes.



**Cañón de lancha cañonera:** Montado en una vieja cañonera de río, este doble cañón pudo tener su origen en la Guerra Civil norteamericana. Un largo calibre de muy bajo impacto, únicamente ocasionará daño real después de varios tiros.

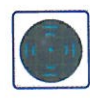


# MISSION:IMPOSIBLE
## Inventario de objetos

### ARTILUGIOS


**Aparato para caretas:** El gadget más útil del Equipo de M.I. Unos cartuchos de espuma reproducirán cualquier cara con una precisión del 100%. El tiempo y la temperatura pueden afectar la duración de la máscara. Dan mucho de que hablar en las fiestas de Langley Alumni.


**Intercomunicador del Equipo de M.I.:** Aparato miniatura para la comunicación entre miemmbos del equipo. Contiene datos e información sobre la misión en curso.


**Escáner de campo del Equipo de M.I.:** Un aparatito para escanear, manejado desde la muñeca; puede utilizarse sobre personas, lugares u objetos identificados con un mecanismo especial "de búsqueda" de la CIA.

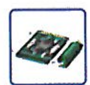

**Mezclador de frecuencias:** Colocado cerca de un emisor, hace que la comunicación del Equipo de M.I. sea imposible de detectar.


**Gafas de visión nocturna:** Útil en misiones de sabotaje, en las que son frecuentes los cortes de luz.


**Cortacables:** ¡Con hojas de circonio! Virtualmente, lo corta todo. Con aislamiento de hasta 50.000 voltios.


**Detonador de radio control:** Equipo estándar. Controlado por radio, no requiere instalación especial.


**Polvos eméticos:** Una diminuta dosis de estos polvos mezclada con una bebida producirá un desagradable malestar en el estómago. Garantiza que la víctima se retire de la escena durante unas horas.


**Generador de humo:** Partículas compactas, que producen el efecto de que ha estallado un fuego grave. De duración limitada. Estupendo para desalojar zonas, creando pánico y garantizándote un asiento en el metro en las horas punta.


**Bloqueador de vídeo:** Joya electrónica que bloquea el flujo de datos multimedia.


**Cámara espía:** Cámara de vídeo en miniatura. Puede instalarse fácilmente para grabar información de difícil acceso, como códigos digitales...


**Escáner de huellas dactilares:** Para copiar las huellas dactilares de una persona y reutilizarlas para acceder a zonas protegidas por escáneres digitales.


**Mezclador electromagnético:** Un mezclador electromagnético para interferir con los instrumentos lectores y radares de los aviones.


**Gafas de infrarrojos:** Con estas gafas de infrarrojos, los guardias de seguridad pueden ver los rayos láser que normalmente no pueden verse a simple vista.


**Prisma deflector de láser:** Un aparato especial utilizado para crear un pasadizo a través de las barreras de seguridad de láser.



# MISSION:IMPOSIBLE

## Miembros del equipo de M.I.

### EL EQUÍPO



**Jim Phelps:** Capitán del Equipo de M.I., un verdadero genio en la organización de operaciones secretas que requieran disimulo y psicología.



**Ethan Hunt:** Uno de los agentes más valiosos del Equipo de M.I. Mayor índice de éxito en la Agencia. Sus numerosas y variadas habilidades le convierten en el número uno para cualquier misión.



**John Clutter:** Escalador profesional y amante del frío. Especializado en sistemas de radio y en explosivos. Participó con éxito en la misión de protección del Círculo Polar Ártico.



**Andrew Dowey:** Ex-coronel de la Marina, uno de los diestros tiradores de la Agencia. Aliado inestimable por sus habilidades en electrónica y conocimiento de los sistemas de alarma.



**Sarah Davies:** Lleva cuatro años viviendo en Praga, infiltrada en la alta sociedad del país. De inestimable valor para introducirse en los servicios secretos del país.



**Dieter Harmon:** Hijo de un vendedor ambulante de caviar. Se ha paseado por toda la Europa Oriental. Es gerente de un bar, y tiene fácil acceso a fiestas y acontecimientos sociales. Valiosa fuente de información.



**Candice Parker:** Máxima experta en criptología. Antigua investigadora del Equipo. Excelente agente de apoyo en misiones que impliquen un control informatizado de la seguridad.



**Robert Barnes:** De máxima confianza en operaciones de alto riesgo. Presumiblemente interceptado al intentar rescatar a Candice Parker. Situación actual: desaparecido en acción.



**Jack Kiefer:** Experto en organización, especializado en preparar el terreno para la huida. Coordinación impecable. Su papel es imprescindible para regresar a casa sanos y salvos.



**Luther Stickll:** Agente de la CIA suspendido, sospechoso de haber sobrepasado las normas internas de seguridad. Alegaciones no probadas. Cuenta con la absoluta confianza de Ethan Hunt.



**Krieger:** Hábil agente de la CIA, suspendido por comportamiento impredecible y hostil, rayando con lo sociopático.

### LOS MALOS



**Basil Prokosh:** Traficante de armas a nivel internacional. Su relación con organizaciones terroristas lo convierten en un enemigo formidable y poderoso. La Agencia, hasta ahora, no ha sido capaz de deshacerse de él, pero ahora el Equipo de M.I. ha encontrado un modo de infiltrarse en la base secreta de Prokosh y poner fin a su reino criminal para siempre. Si lo logran, claro está.



**Aleksander Golytsine:** Antiguo oficial de la línea X de la KGB, ahora trabaja como mercenario en la Inteligencia Internacional. Ha capturado y entregado a la KGB a uno de los mayores expertos en criptología de la Agencia y la mitad de su incalculablemente valiosa lista NOC.




**MAX:** Nombre codificado de un cerebro anónimo perteneciente a un círculo privado de Inteligencia Internacional. Se sospecha (aunque no está probado) que Aleksander Golystine pueda trabajar para MAX.



**Leader terroriste:** Se desconoce su identidad, pero el trato que tiene con el círculo internacional de armas de Basil Prokosh para adquirir cabezas nucleares ya es conocido por el Equipo de M.I. Sólamente un golpe decisivo mientras estos dos enemigos de la paz mundial estén juntos en el mismo lugar podrá salvar nuestro planeta de una destrucción masiva.




# Guía para pilotos avanzados

## Circuito #1








Las **flechas rojas** indican giros de casi **90 grados**. Si tomas esta curva abriéndote mucho, saldrás del paso sin tocar la pared. Sigue las recomendaciones de la D.G.T. : **frena un poco al entrar** y mantén pulsado el acelerador mientras dura el giro. Tu **coche no derrapará** y mantendrás una **velocidad muy alta**.



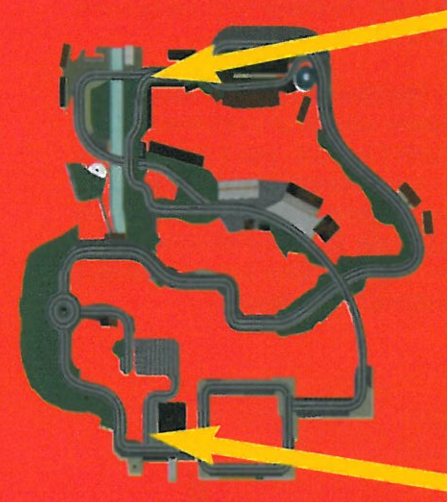
No te importe **pisar a fondo el acelerador en este cambio de rasante**. Tras el enorme salto descubrirás que al otro lado hay una **enorme recta** sin peligro aparente, que da entrada a un túnel.



Las **flechas verdes** suelen indicar curvas con un trazado de **dificultad media**. Sin embargo, en este caso hay que tener en cuenta otro factor: que son muy largas. Si permaneces en la **franja izquierda de la calzada** la tomarás sin despeinarte. Y un consejo: **ni se te ocurra levantar el dedo del acelerador.**

## Circuito #2

*Vuelta rápida: 00'58"34*





La flecha indica que debes girar a la izquierda, pero si eres pillo y no lo haces, descubrirás un **atajo que te ahorrará un par de complicadas trazadas**. No ganas mucho terreno, pero te **evitas las aglomeraciones.**



Cuando pases un **edificio triangular de hormigón** fíjate en la **pared metálica** que aparece a la derecha. Atraviésala y verás otro atajo.

## Circuito #3

*Vuelta rápida: 00'48"48*



Ten cuidado al tomar esta curva y **aprovéchate de la prudencia de tus rivales.** Ellos tratarán de esquivar el muro exterior, y perderán unos segundos preciosos. Tú **acelera a fondo por el interior.**





Esta **curva parece muy complicada**, pero no siempre exige frenar. Te puede dar un buen resultado **entrar a toda pastilla** y, sin soltar el acelerador, dar un **pequeño toque al freno de mano. Las ruedas traseras se bloquearán** y el coche se irá de atrás lo justo para evitar los mu

Tras superar un **pequeño templo**, verás un clarísimo **desvío a la izquierda**. Cógelo y ganarás unos metros preciosos. **Tus rivales, que no se enteran de nada, se lo pasarán de largo**, con lo que no tendrás que aguantar aglomeraciones en el túnel.




## Circuito #4

Vuelta rápida: 01'14"08



**Dentro del túnel hay otro pasadizo secreto** que te permitirá adelantar a tus rivales. **Ojo con la velocidad a la que entras** o saldrás despedido contra la pared exterior. Y, claro, el menor choque te hará perder la ventaja del atajito.



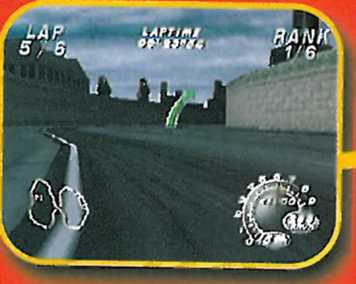




En esta **curva todos tendréis problemas**. Tus adversarios saldrán despedidos en todas las vueltas **hacia los muros exteriores**. Fíjate en su trazada y procura no imitarles.

## Circuito #5

Vuelta rápida: 00'58"33






**No sueltes el acelerador** aunque tanta curva y contracurva seguidas te asuste. Si sigues una **trayectoria completamente recta**, ganarás muchos segundos y **no tocarás ni una sola pared**.




**Cerca de la línea de meta** hay **dos cambios de rasante** casi seguidos, y justo después una **curva muy cerrada**. El truco consiste en **girar las ruedas mientras estás en el aire**. Al caer, tendrás medio coche metido en la curva.

## Circuito #6

Vuelta rápida: 1'18"10

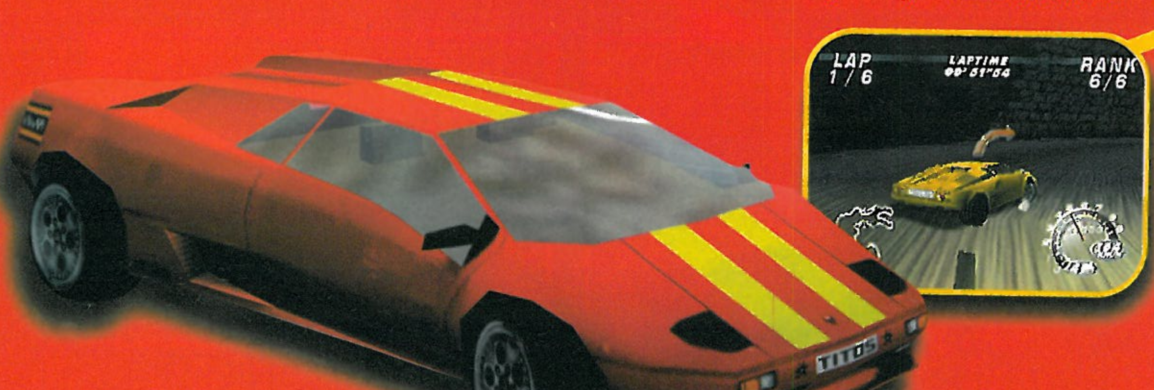







**Subirse por los arcenes** no es muy legal que digamos, pero si lo haces en este punto te **evitarás una serie bastante larga de giros y contragiros**. Además, ganarás algunos segundos a tus adversarios.

En estas **dos curvas no es necesario que frenes si no vas demasiado rápido**, pero si vas embalado y no quieres tocar el freno, prueba a tocar el de mano muy sútilmente. Es mano de santo cuando llegan los apuros.



## Tenemos los trucos más divertidos para...

# FIFA: Rumbo al Mundial 98

*No te vamos a decir cómo ganar partidos sin jugarlos, porque no resulta divertido; ni cómo humillar al contrario con una sola mano, porque mola hacerlo con conocimiento y sabiduría. Mejor vamos a descubrirte cosas tan originales como manejar jugadores invisibles, jugar cabeza abajo...*




### JUGADORES TRANSPARENTES

En la **pantalla de edición de jugadores** (previo paso por **"Customize Squad"** del menú principal), elige a la selección de **SLOVAKIA**. Después introduce tu nombre como **LASKO** (todo en mayúsculas) y vuelve al menú. Alucinarás con el efecto de transparencia que lucen los jugadores.

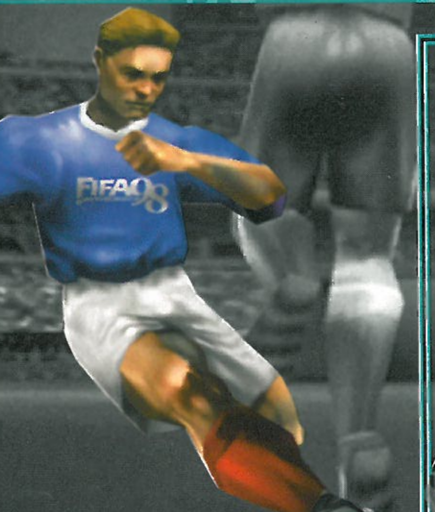





### FÚTBOL A TRAZOS

También en la pantalla de edición de jugadores, elige **CANADÁ** e introduce tu nombre como **MARC**. Vuelve al menú y empieza un partido en el modo de juego que quieras. Entonces el campo dejará de ser verde, y en las gradas no habrá nadie, y todo estará en blanco y negro, como pintando por un chavalín de no más de seis años...





### SOMBRAS CONTRA SOMBRAS

En la pantalla de edición de jugadores, elige el equipo **SHEFFIELD WEDNESDAY** (de la liga inglesa) e introduce tu nombre como **WAYNE**. ¿Que dónde están los jugadores? Han dejado el partido en manos de sus sombras, que por cierto se moverán igual que si tuvieran su otra mitad. Meter gol será otra historia...









## RUMBO DIRECTO AL MUNDIAL

Con este password te plantarás en la final de la Copa del Mundo, sea cual sea el equipo que elijas y sin necesidad de haber superado las eliminatorias previas. Basta con que elijas la selección de **JAPÓN** en la pantalla de edición de jugadores, y a tu hombre le llames **YUJI** (mayúsculas). Luego ve a la opción Rumbo al Mundial y ¡sorpresa!

## MIRA QUÉ ANIMACIONES

Para quedarse boquiabierto con algunas de las mejores animaciones del juego, edita a un jugador de la selección de **JAPÓN** con el nombre de **NORIE**. Después pincha en la opción **"Qualifying Round"**, espera unos segundos y disponte a presenciar escenas absolutamente increíbles.















## CASI TODO AL REVÉS






Truco especial. Te presentamos un partido de fútbol, o sea boca abajo, pero con los marcadores y nombres de los jugadores al derecho. Sólo tienes que elegir al equipo de **VANCOUVER** (que juega en Canadá) y editar a un jugador cualquiera con el nombre de **TED**. Y que gane el mejor, y el que se mar[illegible]

## SIN ESTADIO

¿Cómo conseguir que los jugadores se muevan aún más rápido? Fácil, eliminando polígonos. ¿Y qué tal si eliminamos el más grande de todos, el del estadio? Pues elige a cualquier equipo y edita un jugador con el nombre de **CATCH22**. ¡Esto sí es un paso de imágenes bestial!






## LOS MEJORES JUGADORES

Para que tus ju[illegible]an los más guays, los más fuertes, los que mejor golpeen la bola, los más rápidos, y a[illegible] ganen solos los partidos por lo menos te pongan las cosas más fáciles, prueba a elegir la selección de **USA** e introducir el nombre de tu jugador como **DAVE**. Ya no te hará falta fichar a nadie, porque los top 100 estarán en tus filas.






## TODOS SON PEQUEÑOS

Físicamente, nunca en genialidad, ¿eh? Pues para que tus hombres bajen un par de tallas de equipación, prueba lo siguiente. En el equipo de **VANCOUVER** (como se nota que tiran para casa estos chicos de EA Sports), edita a un hombre bajo el nombre de **KERRY**. Todos los jugadores serán más pequeños, y eso también significa mucho más hábiles.





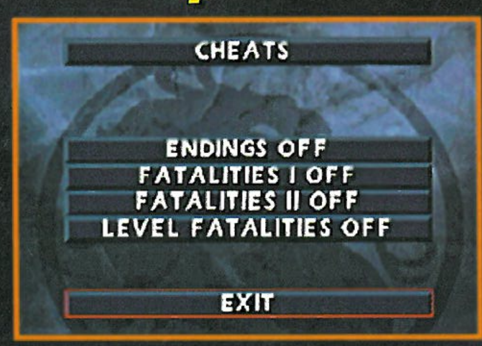

# MORTAL 4 KOMBAT

# EL TORNEO REVELA SUS SECRETOS



## Menú secreto: Más opciones de lo que parece

OPTIONS
CONFIGURE CONTROLLER 1
CONFIGURE CONTROLLER 2
DIFFICULTY MEDIUM
ROUNDS TO WIN 2
CONTINUES 3
VS SCREEN ENABLED
RUMBLE PAK ENABLED
BLOOD ENABLED
EFFECTS VOLUME 100%
MUSIC VOLUME 100%
CONTROLLER PAK
EXIT




Si quieres descubrir algunas opciones secretas, **entra en Options y sitúate encima del apartado de Continues.** Mantén presionados los botones de **Correr y Bloqueo durante unos segundos** (en el juego son **C-izquierda y C-abajo por defecto**) hasta que aparezca un nuevo menú.
La **opción Endings te permite ver el final del juego** simplemente con **ganar el primer combate del modo Arcade.** Las otras sirven para activar o desactivar los Fatalities.



## Vístelos a la moda













Haz esta combinación en la **pantalla de selección de personaje si quieres cambiar su vestimenta:** mantén Start **y pulsa a la vez Correr, Bloqueo y Puñetazo Alto.** Su cara girará y aparecerá el clásico símbolo de MK. Algunos personajes tienen varios trajes distintos, así que repite la operación para descubrirlos.



## Dejad paso a los personajes secretos

Primero, haz aparecer el menú de opciones secretas. Después, **usa el botón A para seleccionar Hidden** en la pantalla de selección de personaje como sigue:

**•NOOB SAIBOT:** Selecciona Hidden, y pulsa Arriba, Arriba, Izquierda y Correr + Bloqueo.

*Sacar el arma*: Derecha, Derecha, Patada Alta.
*Teleport*: Abajo, Arriba.
*Fireball*: Abajo, Derecha, Puñetazo Bajo.
*Air Throw*: Bloqueo cerca de tu oponente, en el aire.
*Fatality 1:* Como el Torso Rip de Johnny Cage.
*Fatality 2*: Como el Freeze-and-Uppercut de Sub Zero.

**•GORO:** Vuelve a activar Hidden, y esta vez pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Correr + Bloqueo.
*Fireball*: Derecha, Izquierda, Puñetazo Alto.
*Tele-Stomp*: Derecha, Derecha, Izquierda, Patada Alta.
*Two Hand Swipe*: Derecha, Derecha, Puñetazo Alto.
*Lunge Kick*: Izquierda, Izquierda, Patada Alta.
*Super Uppercut:* Abajo, Abajo, Puñetazo Alto.

**•MEAT:** Tienes que **ganar un combate con cada personaje en el Group Mode.** Cuando acabes, selecciona luchador, y al empezar aparecerá Meat. Este esquelético luchador **repite los movimientos del colega que hayas elegido antes.**





# Los mejores KOMBAT K ODES




*Tenéis que introducir los Kombat Kodes en esta pantalla que aparece antes de las peleas a dos jugadores. El jugador uno controla las tres primeras cajas con los botones de Puñetazo Bajo, Bloqueo y Patada Baja respectivamente, mientras que el segundo se encarga de las otras tres con los mismos controles.*

**•Kódigo 1: 111-111 "Arma gratis".** Al empezar, cae un arma en el centro del escenario.



**•Kódigo 2: 100-100 "Adiós a los lanzamientos".** Peleas sin lanzamientos ni rotura de huesos.

**•Kódigo 3: 444-444 "Armados y peligrosos".** Los personajes comienzan el combate con su arma en la mano.



**•Kódigo 4: 666-666 "Kombate silencioso".** No hay música de fondo.

**•Kódigo 5: 050-050 "Kombate explosivo".** El último impacto hace que el perdedor explote.




**•Kódigo 6: 222-222 "Armas aleatorias".** Los personajes comienzan el combate con un arma que no es la suya.

**•Kódigo 7: 123-123 "Sin energía".** Empezáis casi al mínimo de vida

**•Kódigo 8: 555-555 "Sobran armas".** Hay armas tiradas por el escenario.



**•Kódigo 9: 333-333 "Kombate loco".** Cambias aleatoriamente de un personaje a otro.

**•Kódigo 10: 001-001 "Correr sin límite".** Nunca se agota la barra para correr.

**•Kódigo 11: 002-002 "Kombate armado".** Los personajes no pierden el arma.

**•Kódigo 12: 010-010 "Desactivar el Maximum Damage".** No hay límite de daño para los combos.

**•Kódigo 13: 012-012 "Modo Noob Saibot".** ¿Alguien sabe qué hace?

**•Kódigo 14: 020-020 "Lluvia roja".** Caen gotas de sangre en el escenario.





**•Kódigo 15: 321-321 "Cabezas grandes".** Salta a la vista.

**•Kódigo 16: 110-110 "Ni daño ni lanzamientos".** Muy completo.

**•Kódigo 17: 011-011. Jugar en "Goro´s Lair".** Sin comentarios.

**•Kódigo 18: 022-022. Jugar en "Scorpion´s Stage".** Muy bonito...




**•Kódigo 19: 033-033. Jugar en "Elder Gods".** Panorama desolador.



**•Kódigo 20: 044-044. Jugar en "Tomb Stage".** Una tumba abierta.







**•Kódigo 21: 055-055. Jugar en "Rain Stage".** Chapuzón incluido.

**•Kódigo 22: 066-066. Jugar en "Reptile´s Stage".** Para tener miedo.




**•Kódigo 23: 101-101. Jugar en "Shaolin Temple".** Y hacerse budista.




**•Kódigo 24: 202-202. Jugar en "Living Forest".** En los árboles con caritas.




**•Kódigo 25: 303-303. Jugar en Prison Stage".** Es doloroso...



# LA GRAN CACERÍA



Aquí comienza una de las aventuras más peligrosas de tu vida. En Turok 2 sabes cuándo entras, pero no la forma en que vas a salir, ni el tiempo que vas a durar. Por eso, para que no te saquen con los pies por delante y metido en una caja de pino, y rápidamente, lo mejor será que sigas nuestra guía.

## FASE 1: PORT OF ADIA

BALIZAS DE SOCORRO: 3 REHENES: 4

Llegas a este puerto minutos después del final de una batalla, y para tu desgracia, los vencedores han sido los dinosoids. Ahora andan por todas partes, están como locos por cobrarse su botín en carne, y si es carne humana bien fresca, mucho mejor.

### BARRILES EXPLOSIVOS





***Siempre que veas un barril, dispáralo*** *para que abra un hueco en la pared. Puedes comenzar practicando con éste del principio.*

### LA PRIMERA BALIZA

*Dentro del agujero de la pared que hay al inicio,* ***en la zona del agua, está la primera baliza*** *de socorro. El* ***fusible*** *que la pone en marcha lo encuentras entrando por el* ***pasillo que se abre al explotar el barril que está a su izquierda*** *(el del cuadro de aquí arriba).*



### ABRE TODAS LAS PUERTAS





*A lo largo de toda esta fase vas a encontrarte* ***palancas que abren puertas.*** *Ten cuidado, porque al hacerlo a menudo* ***aparecen enemigos*** *que te atacarán de improviso.*

## ¡LIBERTAD PARA LAS NIÑAS!



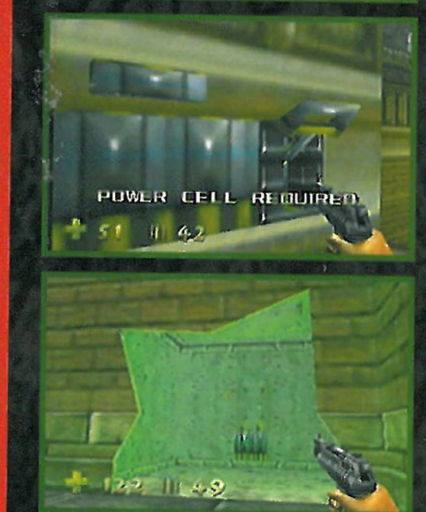



Ésta es la primera niña que encuentras en "Port of Adia", pero de momento no puedes llegar hasta ella. Para **liberarla tienes que rodear la jaula y subir al piso superior,** donde hay una palanca. Activándola se abre la jaula que la mantiene encerrada, y **baja una pasarela que te permite alcanzarla.**

**HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN:** *Mira siempre detrás de las puertas que abras, porque encuentras cargadores y otros items.*

## MIRA EN LAS CAJAS






**Junto al primer barco** encuentras otra baliza encima de este grupo de cajas. Para **coger el fusible** que la pone en funcionamiento tienes que **disparar a un barril que abre un agujero en la pared.**

## EL MÁS LISTO DEL LUGAR







Detrás de esta caja **se esconde un dinosoid** que demuestra la elevada inteligencia artificial que tienen ahora los enemigos. Es casi imposible acabar con él desde abajo, y además te tira bombas constantemente. **Mejor sube por la escalera de la izquierda y cárgatelo desde arriba.**



**¡MALDITOS ENANOS!:** *Ten mucho cuidado con estos "bichejos", porque te pueden dejar sin vida en un periquete. Son tan pequeños y se mueven tan rápido que es muy difícil acertarles.*





**UNOS SECRETILLOS:** *En la zona donde están los barcos hay dos maneras fáciles para ganar items. Dispara al barril que hay encima de la torre, y también a las redes que cuelgan de las grúas.*

## LA ÚLTIMA BALIZA







*También en el **área donde están los dos barcos** se encuentra **la tercera y última baliza** de socorro. El dispositivo está **detrás de estas cajas**, y para encontrar el fusible **tienes que matar al enemigo que te espera encima de la rampa.** En la puerta que se abre detrás suyo hay una **palanca**, que **a su vez abre otra puerta que está al pie de la rampa.** Allí, por fin, se encuentra el fusible.*

## TUROK, EL RESCATADOR



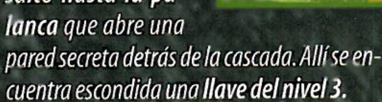







*Un sistema de palancas y puertas te llevan hasta la **segunda niña.** Antes de bajar donde está la jaula, **cárgate a los dos dinosoids** que hay allí. Entonces **aparece el interruptor que libera a la niña.***

## TRAS LA CASCADA



*Subiendo a la parte de arriba en la **zona del estanque,** será fácil **llegar de un salto hasta la palanca** que abre una pared secreta detrás de la cascada. Allí se encuentra escondida una **llave del nivel 3.***





***FUEGO HACIA ARRIBA:** En la parte superior de la zona del estanque tienes que matar a los enemigos que te disparan desde arriba para que se vaya abriendo el camino.*

***PASADIZO SECRETO:** En la zona donde están las dos estatuas aladas, busca en una de las esquinas dos interruptores que abren un pasadizo secreto a través de la cascada.*

## ¿DONDE ESTÁ LA TERCERA NIÑA?







*Cuando entras en la **zona de las dos estatuas aladas,** a la derecha verás una **escalera rota.** Subiendo por las columnas puedes llegar hasta ella y **activar el interruptor que hay arriba.** Entonces se abre una serie de pasadizos a la izquierda que te llevan hasta la jaula donde está la tercera niña. Ten cuidado con los enemigos que aparecen.*

## DE TEJADO EN TEJADO







*En este lugar puedes saltar por los tejados de las cabañas para* ***coger una cruz roja*** *que te* ***rellena la energía a tope.*** *También desde allí llegas hasta una* ***palanca que abre una puerta abajo.***

## ¿CÓMO BAJA ESA ESCALERA?







*A primera vista, no hay forma de que baje esta escalera, y tampoco puedes llegar a ella saltando. Tienes que* ***activar varias palancas que hay en las casas, y arriba está una llave del nivel 2.***



**LECCIÓN DE PUNTERÍA:** *Esta zona es de las más difíciles, porque está llena de enemigos que te disparan desde la lejanía. Para acabar con ellos rápidamente, trata de apuntarles a la cabeza.*



**SACA TODO TU ARSENAL:** *Para acabar con los enemigos que hay en esta sala necesitas las armas más potentes que tengas. El tek bow o el shotgun son suficientes, pero cuida tu munición.*

## MISIÓN CUMPLIDA





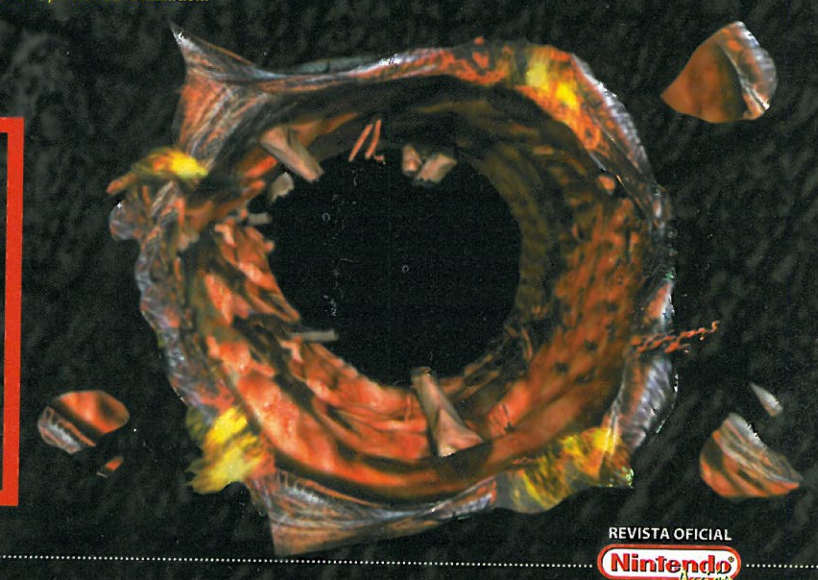


La **palanca que hay encima de estas cajas** (también en la zona de las cabañas) abre una **puerta secreta** detrás suyo que te lleva hasta una **nueva prisionera.** Cárgate desde arriba al enemigo que pasea por abajo, y después ábrete camino hasta la palanca que libera a la niña. Luego aparece un teletransportador que te lleva otra vez fuera.

## CON UÑAS Y DIENTES



Tu **última tarea** en la primera fase consiste en **defender este tótem** del ataque de una manada de dinosoids. **Usa el shotgun** para acabar con ellos de un tiro, y hazlo preferiblemente desde lo alto. Si te quedas sin balas, **al pie del tótem hay más cartuchos.**



# LA CACERÍA CONTINÚA: SEGUNDO NIVEL

El río de las almas, un lugar dónde sólo los valientes y los locos se atreven a entrar, es tu próximo destino. ¿A qué grupo perteneces tú? En cualquier caso,será mejor que sigas nuestros consejos si quieres tener la oportunidad de responder a esta pregunta.

## FASE 2: RIVER OF SOULS

- **OBJETIVOS:** Destruir dos "Soul Gates", acabar con las tres "Sisters of Despair" y encontrar y proteger el "Energy Totem".
- **NUEVAS ARMAS:** Warblade, Magnum 60 y Tranquilizer Gun.
- **NUEVOS ENEMIGOS:** Deadmen , Lords of Dead, Sisters of Despair y Leapers.

### VEHÍCULO ACORAZADO

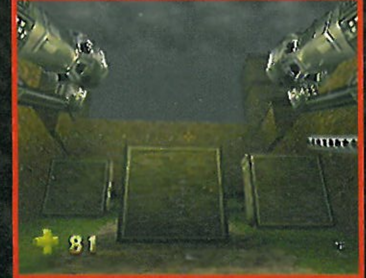




*Nada más comenzar esta fase te encuentras con un **inesperado compañero de aventura:** se trata de un **triceratops** que cuenta con una descomunal (y por suerte inagotable) potencia de fuego. **Sus movimientos son más lentos,** pero la mayoría de los dinosoids huyen despavoridos al verle. Además, hasta puedes pisotearlos si se te ponen debajo, donde no alcanzan tus disparos. Mayores problemas te darán unos **nidos de ametralladora que debes destruir rápidamente** si no quieres que te frían a tiros.*

**DATE LA VUELTA**

*No tengas mucha prisa cuando subas por esta cuesta. Detente un momento y busca los items que hay detrás de las cajas.*





**SUBE EL PUENTE**

*Nada más "aparcar" el triceratops llegas a este puente. Dispara a las dos palancas para poder cruzarlo.*

### DISPAROS LEJANOS



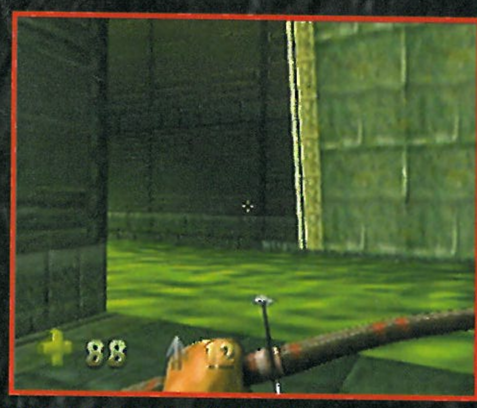
*Para que se **abran algunas puertas o bajen los puentes levadizos** debes encargarte primero de los enemigos que te disparan desde las torres que hay detrás. Si utilizas misiles apunta alto, aunque irás más rápido con tus ametralladoras.*

### LLAVE DEL NIVEL 4





*La **primera llave del nivel 4** la descubres en una posición elevada, y bastante bien protegida, pero es muy fácil llegar hasta ella si **das un rodeo por los pasillos que salen a cada lado del lugar donde te encuentras.** Antes de subir, acaba con el enemigo de arriba.*



### ¡PROHIBIDO BAÑARSE!

*A lo mejor ya te has dado cuenta, pero por si acaso te aconsejamos que jamás pongas el pie en el agua verde que hay en este nivel, porque te manda directamente a criar malvas .*

## MÁXIMA ENERGÍA





*Para coger esa **cruz roja** tienes que **disparar al barril** que hay junto a ella. Luego da la vuelta hasta donde está la **señal del talismán del agua.** Sube la escalera y conseguirás **¡máxima energía!***

## ABRETE SÉSAMO





*En la zona de los surtidores de agua te encuentras varias palancas que debes activar para que se vaya abriendo una serie de puertas sucesivas (una de ellas te lleva hasta un portal, pero de momento no puedes entrar en él). Finalmente, en unas pequeñas salas que hay debajo de las escaleras encuentras dos piezas: tienes que encajarlas en unos huecos que hay en la barandilla para que se abra la puerta principal que está arriba (basta con que te acerques para conseguirlo).*

## DENTRO DEL PORTAL



*Buceando **en este estanque mueves una palanca que abre la estancia de la derecha,** pero no tengas pisa por entrar en ella. Antes de salir de esta zona, **ve a la sala que hay a la izquierda del estanque,** porque allí está el **interruptor que activa el portal.** Una vez dentro no te queda más remedio que **fulminar a unos enemigos peligrosísimos** si quieres **conseguir la segunda pieza del Nuke Weapon.***



### ¿QUIÉN ME DISPARA?

*Al llegar a este lugar puede que comiences a recibir disparos sin saber muy bien de dónde demonios provienen. Bueno, pues mira arriba y descubrirás al culpable. Y por cierto, sigue los pasillos hasta allí para conseguir el Mag 60, una nueva arma más potente que seguro que te vendrá muy bien a partir de ahora.*

## PRIMERA SOUL GATE





*Si te colocas **mirando hacia este palacete, detrás queda la palanca que abre la puerta,** y dentro, a su vez, hay otra para acceder a la **primera Soul Gate. Dispara al medallón azul de arriba,** pero no pierdas de vista a los zombies que salen del suelo y te atacan.*







### ARRIBA RASCACIELOS

*Cuando llegas a este jardín a cielo abierto tienes que disparar a los dos grandes resortes que hay en la fachada que lo rodea. Así haces que se eleve una torre gigantesca que tiene en su base un teletransporte que te manda directito "pa'dentro". Ahora sabrás lo que es un laberinto de los buenos.*

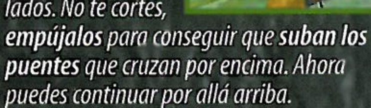
## LA HIJA DEL DEMONIO





*En el laberinto de la torre llegas a una **escalera larguísima.** Uno de los pasillos que sale de su base te lleva a un **pasadizo submarino** que desemboca justo a los pies de **una de las Sister of Despair con su ejército de zombies.***

## HACIA DENTRO



*Si **rodeas esta columna** verás que tiene **cuatro interruptores** en cada uno de sus lados. No te cortes, **empújalos** para conseguir que **suban los puentes** que cruzan por encima. Ahora puedes continuar por allá arriba.*



## ¡ENEMIGOS INVISIBLES!



*En este nivel tus enemigos se vuelven más sofisticados. Hay algunos que **se hacen casi invisibles al poner en marcha un dispositivo que llevan en el brazo.** ¡Fíjate bien para acabar con ellos!*

## OTRA SISTER MENOS





*Las **rejas** que cierran esta puerta **se abren disparando a un interruptor que hay en la parte de arriba.** Entra por ahí para llegar al **teletransporte** que te introduce en el cementerio donde está otra de las **Sister of Dispair.***

### ¿HACE UN CHAPUZÓN?

*Uno de estos estanques tiene un pasadizo submarino que te lleva hasta otra llave del nivel 4, así que coge aire y a bucear.*

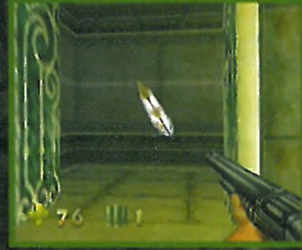


### POR LA MITAD

*Estos pequeñajos son unos verdaderos pesados, y además se mueven tanto que es muy difícil matarlos con disparos. Mejor rebánales el pescuezo con tus cuchillas.*

## LA PLUMA DEL ÁGUILA







*A lo largo de esta **rampa** te encuentras con varias puertas, pero si **entras por la segunda a la derecha** consigues la **pluma marrón.** Ahora que la tienes en tu poder puedes **volver al portal que hay un poco antes,** porque se trata del **primer talismán del juego.** Cuando estás en el portal aparece **uno de tus tatarabuelos,** que después de un pequeño discurso te concede el **salto de fe. Gracias a él puedes dar grandes saltos en los lugares donde veas el icono adecuado.***

## SEGUNDA SOUL GATE







*Mata a estos dos* ***dinosoids*** *para que se* ***abra la puerta del templete.*** *Dentro está la* ***tercera llave del nivel 4*** *y detrás, la palanca que abre paso hasta la* ***segunda Soul Gate.***

## LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES







***Al final de la misma rampa*** *donde encontraste la pluma marrón está el* ***teletransporte que te lleva a un nuevo cementerio.*** *Allí tienes que* ***moverte rápidamente entre los zombies*** *y darle alegría al gatillo de tu arma, porque están empeñados en que te conviertas cuanto antes en uno de ellos.* ***Para que se abran las sucesivas puertas*** *que te vas encontrando tienes que* ***activar todas las palancas que hay dentro de los panteones.***



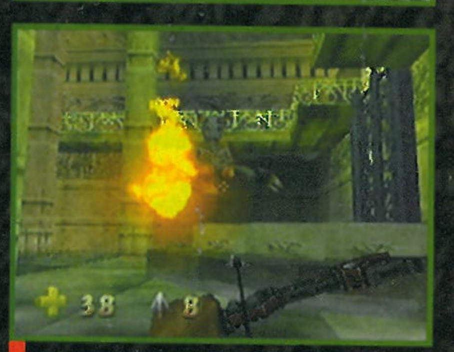
### DEFIENDE EL TOTEM

*Una vez que has cumplido todos tus objetivos, tu última misión en esta segunda fase consiste en defender el tótem del ataque de los dinosoids, como ya tuviste que hacer en Port of Adia. Ahora hay agua venenosa rodeándolo, así que ten cuidado de no caerte. Por fortuna, la munición sigue siendo abundante, pero te aconsejamos que dispares desde arriba.*

## LA ÚLTIMA HERMANA







***Las palancas que hay a los lados de esta puerta te permiten acceder al interior de dos nuevos panteones.*** *Allí también encuentras las* ***llaves*** *que tienes que* ***encajar en la pared*** *para que se abra la reja del centro y puedas seguir adelante.* ***Dentro te espera la última Sister of Despair.*** *Acaba con ella y habrás cumplido una de tus misiones en este nivel.*

# Tres niveles y seguimos vivos

**Tu viaje en compañía del guerrero indio llega al país de los pantanos. Allí, entre barro y tinieblas, te esperan nuevos retos. No te despegues de estas páginas si quieres superarlos.**

## FASE 3: THE DEATH MARSHES

- **OBJETIVOS:** Rescatar a cinco prisioneros, destruir tres almacenes de municiones, y localizar y defender el "Energy Totem".
- **NUEVOS ENEMIGOS:** War Clubs, Gunners, Juggernauts, Swamp Wasps y Swamp Worms.
- **NUEVAS ARMAS:** Grenade Launcher, Plasma Rifle y Shredder.



### ¡NO TE TIRES!

*Nada más empezar tienes un puente de madera a la izquierda y un icono del talismán "Breath of Fire" a la derecha. Como todavía no lo has conseguido (el icono, claro), vete por el puente si no quieres acabar en el fondo del pantano.*

### UNOS TIPOS MALHUMORADOS

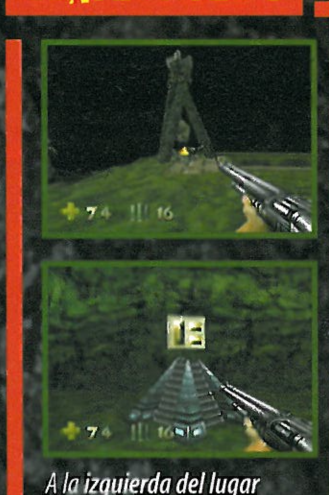


*Estos enemigos tienen muy malas pulgas, y las quieren pagar contigo.* ***Un disparo certero en la cabeza con tu Shotgun*** *hace que se les pase el cabreo instantáneamente.*

### TODO LO QUE FLOTA PUEDE HUNDIRSE

*Cruza rápido por los troncos flotantes. Tu propio peso hace que se hundan, y ya te hemos avisado de lo que ocurre si tocas ese agua verdosa.*

### LLAVE NIVEL 5



*A la* ***izquierda del lugar donde hay una fogata*** *con un trozo de carne asándose, sale un pasillo que desemboca en la* ***primera llave del nivel 5.*** *Más datos, imposible.*

### PICAN COMO ABEJAS





*Los* ***nidos de estos abejorros te dan items si los destrozas de un disparo.*** *Lo malo es que se enfadan cuando les dejas sin hogar, y luego tienes que vértelas con sus aguijones, así que procura mantener las distancias y huir en el momento preciso.*

## AL FIN LIBRES






Junto a estos edificios te encuentras un **teletransporte** que parece decirte "úsame", pero tú no tengas prisa, porque todavía te quedan varias cosas que hacer en este nivel. Primero date una vuelta por la zona hasta **descubrir un pequeño puente de madera.** ¿Lo has visto ya? Pues crúzalo y verás un **edificio en el que se encuentra encerrado el primer prisionero de los cinco que debes liberar.** Para conseguirlo debes abrir la puerta, pero como no tienes llave, mejor **pégale un par de tiros al candado amarillo.**

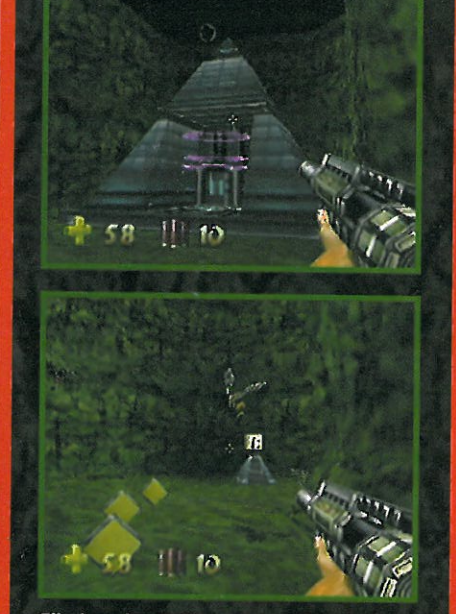


### ENTRE EL BARRO

A la izquierda de uno de los edificios hay un puente roto, **pero puedes avanzar por el barro.** Tienes que seguir un **camino de items rojos** que te deja frente a una **carga explosiva con la que podrás volar los depósitos de armas.** Pero de eso ya hablaremos más adelante.

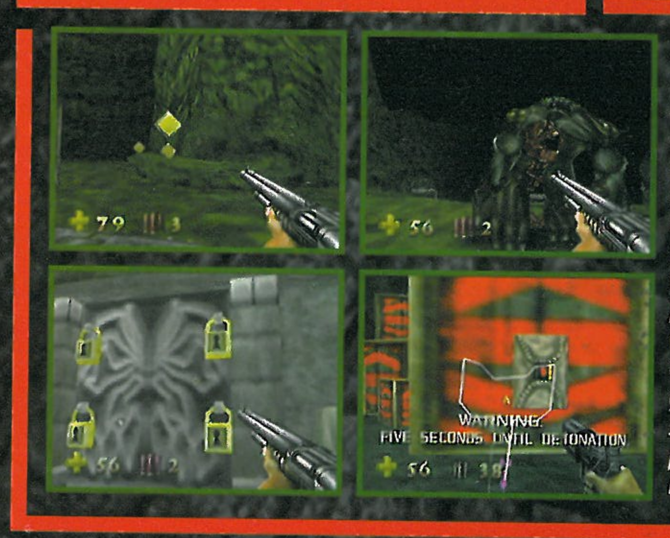
## ¿QUIERES SALVAR?





**Elimina al enemigo** que te dispara desde la torre y toma el **camino a la izquierda** que sale de su base. Luego sube por la rampa que queda también a mano izquierda para llegar a un **punto donde salvar.** Por cierto, allí al lado puedes coger **otra llave del nivel 5.**

## VUELA EL PRIMER DEPÓSITO




**Salta desde el puente** que lleva a la **jaula del primer rehén** siguiendo el camino de items. Es más fácil de lo que parece, y además **esta vía te deja en el primer depósito de armas.** Hazle un buen agujero al enemigo que te espera allí, **rompe los candados de la puerta** y cuélate dentro. Ahora escucha: cuando coloques la **carga explosiva en la caja más grande** de todas, tienes **cinco segundos** hasta que todo vuele por los aires, así que utiliza el mapa para guiarte y...¡corre!



### UNO DE LOS PEORES

**Estos enemigos de la espada son muy duros de pelar,** porque llevan puesta una **armadura que les protege.** De todas formas, las piernas las llevan al descubierto, así que apunta allí donde más duele (sí, justo donde estás pensando) para acabar con ellos.

## CENTRO DE OPERACIONES










Esta **torreta de vigilancia es el punto de partida para llegar hasta el portal** de esta fase. El recorrido que debes seguir es el siguiente: a su **izquierda** sale un camino que te lleva hasta el **lugar donde puedes activarlo (está en una habitación junto al Warp Point).** Retrocede después y **súbete a la torre.** Ahora echa un vistazo al panorama y, cuando veas un **tejado cercano, salta hasta él.** Además de **aprovisionarte de items** podrás entrar en el portal y, si sales vivo de allí, **conseguir una nueva parte de la Nuke Weapon.**




### SALTO ARRIESGADO

Al llegar a la entrada de este fuerte puede que te quedes sin saber cómo se atraviesa. Bueno, la única forma de colarte es saltando con cuidado a la escalera que tiene la torre de la izquierda.

## OTRO DEPÓSITO MENOS
















Utiliza el **teletransporte que viste antes** y, al salir, avanza por el **camino de madera** hasta llegar a una torre. Súbete a ella y salta al muro que hay cerca para poder coger la **carga explosiva** que está abajo. Vuelve al inicio y ahora toma el camino de piedra. Sube por la otra torre y llegarás al **segundo depósito de municiones, que quedará reducido a cenizas** de la misma forma que el primero.

## PRISIONERO A LA VISTA



Unas **calaveras colgantes** marcan la **entrada a un puente** que te va a costar cruzar. Debes **acabar con varias oleadas sucesivas de enemigos, y también con dos guardianes** que te disparan desde unas torres que flanquean la puerta. Al hacerlo, la puerta deja al descubierto un **teletransporte, pero no lo utilices todavía.** Si vas a la **derecha puedes liberar a un nuevo prisionero,** pero será mejor que dispares al enemigo que lo vigila desde antes de bajar. Así podrás actuar con tranquilidad, y de paso **hacerte con el lanzagranadas.**

## DOS POR UNO



Entra en el teletransporte de la puerta que abriste antes y, a la salida, **sigue el camino de iconos** que sale **a tu derecha.** Te lleva nada menos que hasta **dos jaulas** con otro par de prisioneros deseosos de que les pongas de patitas en la calle.

## EL QUE FALTABA







Sigue adelante por un **camino de items que sube por un muro roto.** Allí hay una **"Cámara del Talismán"** cerrada y, al otro lado del muro, la **pluma que te permite obtener el** "Breath of Life". Ahora no puedes cogerla, así que mejor **baja y libera al último prisionero,** que está dentro de una jaula cercana.

## ALIENTO VITAL









Un poco más adelante llegas a un **teletransporte que tiene una escalera a su izquierda.** Sube por ella y **retrocede caminando por el muro.** Ya de paso, por el camino puedes recoger una **carga explosiva** que te servirá más adelante. Los siguientes pasos son éstos: **activa la "Cámara del Talismán",** coge la **pluma de águila** que encontrarás por allí también y, finalmente, prepárate para **recibir el "Breath of Life"** dentro de la Cámara.





### SE ACABARON LOS DEPÓSITOS

Llegar al último depósito de municiones no es difícil. El único obstáculo es un enemigo "listillo" que aparece cuando tiras la puerta abajo. Deshazte de él y ya sabes lo demás.

## RAPTOR ARENA





Utiliza el teletransporte que hay junto al último depósito y, al salir, **entra por la primera puerta a la derecha.** Allí está la **última llave del nivel 5,** pero hay un pequeño problema. Al cogerla se abren unas rejas que dejan **libre a unas fieras del Paleolítico superior,** así que haz lo siguiente: cárgatelos primero, antes de que salgan, y luego coge la llave. La lógica es aplastante.



### DEFIENDE EL TÓTEM

Tu última misión, como de costumbre, es defender el Tótem del ataque de los dinosoids. Una vez más, tienes un montón de munición a tu disposición para acabar con ellos antes de que ellos acaben contigo.







### LAS LLAVES DE PRIMAGEN

Estas llaves sólo se consiguen con los poderes que te dan los talismanes. Para coger la de esta fase, déjate caer al agua tóxica desde un punto que está al salir de un teletransporte, justo tras coger la segunda llave del nivel 5. Buceando encuentras un túnel que te lleva hasta ella. Para llegar a la de "Port of Adia" debes tener el "Salto de Fe". Y la de River of Souls está en la zona de la "Cámara del Talismán".

# El cuarto es el peor nivel de todos

Abrid bien los ojos y estad preparados para cualquier cosa. Estamos a punto de enfrentarnos con el nivel más difícil de este juego. Sólo nuestra guía podrá salvaros de la muerte segura, o peor aún, de perderos para siempre en este endiablado laberinto.

## FASE 4: LAIR OF THE BLIND ONES

- **OBJETIVOS:** Sellar tres Conductos Termales y defender el "Energy Totem".
- **NUEVOS ENEMIGOS:** Blind Ones, Cave Worms, Flesh Worms, Fireborns.
- **NUEVAS ARMAS:** Charge Rifle, Cerebral Bore, Torpedo Launcher, Flamethrower y Sun Pod.




### ENCUENTRA LA CUEVA

*Avanza y cuando llegues al acantilado, gira a la derecha. Déjate caer por el agujero y verás varias cascadas. Detrás de una de ellas puedes entrever una cueva por donde debes continuar. Pero antes, busca un esqueleto, entra en la cueva que hay junto a él, avanza y hazte con el Plasma Rifle.*

### EL PRIMER PORTAL










*Déjate caer por el agujero que ves nada más salir y lánzate al agua.* ***Entra por el pasadizo*** *y continúa de frente para* ***activar el portal.*** *Acto seguido da la vuelta y entra por el otro pasaje. Ahora no tienes más que* ***avanzar por los puentes, escalar la pared para ver el portal.***




### MIRA BIEN A TU ALREDEDOR

*Salta al agua bajo los puentes y te encontrarás en la zona anterior. Para escapar de aquí, busca un saliente por donde salir del agua. Te encontrarás frente a un muro con un Shredder. Antes de subir, dispara al interruptor de la derecha.*










### ¿DÓNDE ESTARÁ EL MALDITO INTERRUPTOR?

*Ignora el transportador, ve por el camino lateral y déjate caer. Ve a la derecha y te encontrarás peleando de repente contra una Araña Gigante. Cuando la hayas liquidado, continúa por la cueva que tiene una Blue Health delante. Activa el interruptor en forma de calavera y se abrirán dos túneles. Entra en el primero y, al final, mira hacia arriba. Verás a duras penas un interruptor. Dispara y repite la jugada en el otro. Sumérgete, sube al puente, coge la llave de la cueva, vuelve e insértala en su lugar correspondiente.*

## EL CIEGO



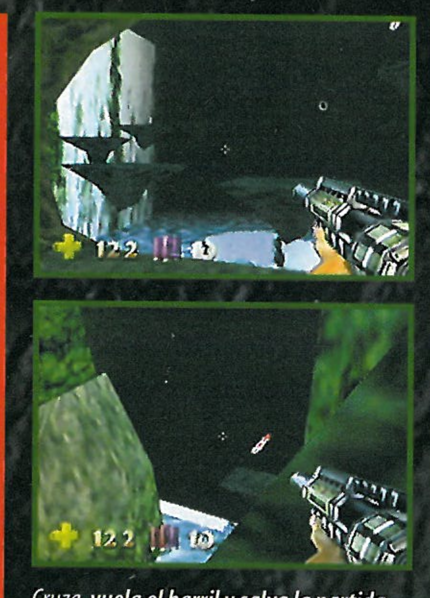
*Si creías haberte enfrentado hasta ahora con enemigos fieros, espera a ver a los nuevos Blind Ones. Ellos no te verán a ti porque, como su propio nombre indica, son ciegos. Pero no lo notarás a la hora de combatir, ya que su fiereza en la lucha no denota ningún tipo de defecto físico. El arma más potente contra ellos es el nuevo Sun Pod. No utilices el Shredder a no ser que tengas puntería y les des en la cabeza.*



## LA PRIMERA DE LAS LLAVES

*Dispara al barril para crear un puente y corre esquivando los desprendimientos de rocas. Cuando llegues al final verás un abismo. El único camino posible está hacia la derecha. No entres en el primer túnel y avanza hasta que veas a una Araña que custodia un Flamethrower. Cógelo, retrocede hasta el túnel y hazte con la llave.*

## PLUMA DEL ÁGUILA



*Cruza,* ***vuela el barril y salva la partida.*** *Sigue avanzando y activando interruptores. Déjate caer por el hueco y llegarás a una zona con* ***plataformas flotantes. Salta de una a otra y llegarás hasta la pluma.***





## LA PRIMERA CARGA

*Salta por el agujero de las cascadas, continúa y llegarás a un lago. Busca un interruptor y entra por la puerta sumergida. Acaba con las arañas, coge la llave de la cueva y tras unos cuentos puentes encontrarás la primera carga.*

## VUELA LA ROCA

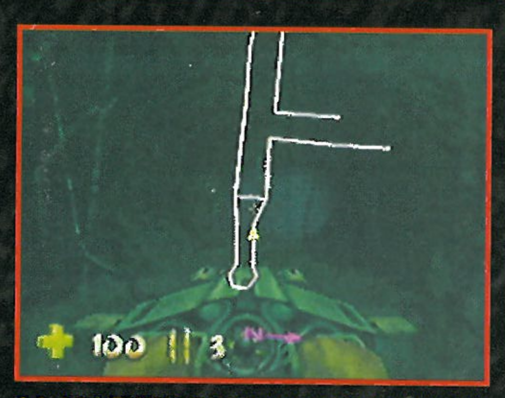



*Avanza hasta el* ***siguiente puente*** *y verás que te disparan desde la derecha. Vuélvete, acaba con el Blind One y* ***salta hasta la entrada de la cueva donde se encontraba.*** *Déjate caer por el agujero, gira a la derecha,* ***coloca la llave en la piedra y tendrás ante ti la primera Cámara con el Conducto Termal.*** *Busca un túnel a la derecha, sube y coloca la carga en la enorme roca. Sal corriendo.*

## OTRA CARGA... Y CON ESTA VAN DOS



***Conecta el automapa*** *porque ésta es* ***una de las partes más complicadas del nivel.*** *Déjate caer al agua, entra por el pasadizo y salta al agujero. Ignora los transportadores y verás arriba un* ***agujero con varios items rojos y una carga.*** *Sumérgete y busca dos lugares casi idénticos donde hay encontrarás unas* ***plataformas giratorias.*** *Primero* ***activa el interruptor en forma de calavera*** *y luego coge la carga. De paso* ***no olvides las dos llaves sumergidas.***



## 20.000 TUNELES DE VIAJE SUBMARINO

*Estos túneles submarinos pondrán al límite tu capacidad pulmonar. Para nadar más rápido hay dos posibilidades: pulsa repetidamente el botón C en lugar de dejarlo apretado, o bien hazte con el Torpedo Launcher, que encontrarás en uno de los larguísimos túneles.*

## SEGUNDA ROCA






En el **laberinto subacuático** encontrarás dos zonas con sendos teletransportadores. Tienes que **entrar en uno de ellos** (mira la captura), **colocar la llave en la roca y entrar en la Cámara.** Repite la operación que realizaste antes para sellar el primer Conducto y sal corriendo antes de que la roca explote. Ve al otro transportador.



### TRAS EL PORTAL

¿Que no sabes por donde seguir? Colócate tras el portal y, aunque parezca una locura, lánzate al vacío. 1Tachaaan! Caerás sobre tierra firme. Busca unas items rojos y sube a la plataforma giratoria. Salta de una a otra hasta llegar a la entrada de un túnel. Ignora el transportador y continúa por el otro pasadizo. Llegarás hasta otra sala llena de lava. Date la vuelta y dispara al interruptor de la pared.





## MUY CALIENTE...







Coloca la otra llave, **activa el interruptor de la calavera** y avanza descendiendo por varios salientes. Sigue el rastro de **Golden Life Force** porque tras él hay un camino que lleva hasta una **zona llena de pozos de lava** (esto se calienta). Explorando verás una cueva con una Araña y un interruptor de calavera. Actívalo.





### A POR OTRO COMPONENTE DEL NUKE

Fíjate por donde sale el Fireborn y entra por ahí. Salta por las plataformas y llegarás a una gran caverna. A tu izquierda hay un Blind One. Cárgatelo y ve hacia donde estaba. En una pequeña cueva encontrarás el interruptor que activa otro portal. Da toda la vuelta por el saliente y verás el portal. Entra en él para hacerte con otra pieza del Nuke.

## OTRA LLAVE DEL NIVEL 6









Dirígete a la derecha. **Mata a las Arañas para desbloquear la puerta** y no dejes de avanzar. Gira a la izquierda siguiendo el rastro de los **Red Life Force** y desciende por el agujero. Ignora el transportador y ve por el otro camino. **Aniquila a los Cave Worms** y llegarás a una zona donde hay un **saliente con varios Blue Health. IGNÓRALO** y mira detrás de una roca cercana que hay a la izquierda. Sigue por el saliente que verás, mata al Blind One, luego a las Arañas y cuando no puedas seguir avanzando mira a la izquierda. Hay unas **pequeñas escaleras de madera.** Sigue, sube de nuevo y avanza por la plataforma de en medio. Derecha y salta al saliente con los ítems rojos. Coge el Cerebral Bore y salta abajo. Abajo a la izquierda verás Blue Health. Tírate, sigue y llegarás a la llave.

## TERCERA CARGA









Continúa y llegarás hasta dos Blind Ones. **Avanza y encontrarás tres Cerebral.** Salta al saliente que hay tras ellos y hazte con la tercera carga. Entra en el túnel y llegarás hasta una Araña que protege un agujero. Baja por él, **sube por el puente de madera y entra en las habitaciones. Coge las dos llaves.**




### ¡SE ACABARON LOS CONDUCTOS!

Salta al suelo y sal por el otro extremo. Inserta las dos llaves en las correspondientes piedras y tendrás acceso a la tercera y última Cámara. Ya sabes: busca una túnel ascendente, coloca la carga y sal por piernas antes de que explote. ¡Misión cumplida! Ahora da la vuelta y entra el el transportador que ignoraste antes. Te encontrarás donde estaban los tres Cerebrals. Desde aquí, retrocede hasta donde encontraste la llave del nivel 6 y sigue retrocediendo hasta que puedas saltar a una zona inferior. Entra por la cueva y a la izquierda.

## ESTO SE ACABA...



Cuando llegues a una zona con Blue Health, salta al saliente de la parte izquierda. **¿Recuerdas cuando te dijimos que IGNORARAS un saliente marcado por Blue Healths?** Pues ahora es el momento de subir por él. Salva la partida, salta a la plataforma con Blue Healths y cuando el camino se bifurque, ve a la izquierda. Coge la llave y ahora ve a la derecha. Úsala y salta por el hoyo. Salta por las plataformas giratorias, mata a la Araña y coge la última llave. Entra en el portal.

## JEFE FINAL





El mismísimo Golden Eye te espera tras el Tótem. **Primero te atacará con tentáculos, luego te lanzará una sustancia corrosiva,** y entre medias te asediarán oleadas de babosas. ¡Mucha suerte!



### ¡DEFIENDE EL TÓTEM CON TU VIDA!

Que te vamos a contar que ya no sepas: estás tú sólo contra una oleada de enemigos, que en este caso son más de veinte Blind Ones. No te pongas nervioso y sobre todo no dejes que te rodeen por los caminos laterales. Lo mejor es dejar que se acerquen al Tótem y que les ataques mientras están obsesionados contigo. ¡Valor!

# No hay quinto (nivel) malo

**Este nivel cinco te meterá de lleno en una peligrosa colmena plagada de insectoides, cuya única misión es acabar contigo sin piedad. Prepárate para una fase muy, muy larga y difícil.**

## FASE 5: HIVE OF THE MANTIDS

- **OBJETIVOS:** Destruir tres Embriones de la Reina Mantid, destruir la Computadora Central y defender el "Energy Totem".
- **NUEVOS ENEMIGOS:** Drones, Soldiers, Workers, Mites y Gun Emplacements.
- **NUEVAS ARMAS:** PFM Layer, Scorpion Missile Launcher y Firestorm Cannon.

### ¿DÓNDE ESTOY?





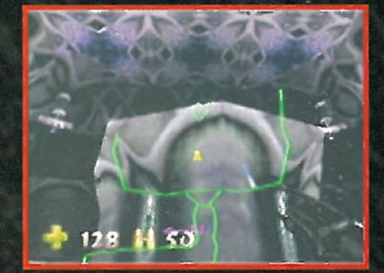


*El **transportador hacia la siguiente zona** no quedará a tu alcance hasta que no **elimines los Gun Emplacements** que te disparan sin cesar. Ve hacia adelante y **vuela ese extraño objeto cilíndrico azul**. Luego ve a la izquierda y encontrarás otro objeto similar. Revientalo también y avanza hasta un ascensor.*




### PRIMERA LLAVE

*Avanza bastante por los pasillos y te encontrarás en una habitación con una plataforma en el centro y dos Guns en el techo. Elimínalas y ve a la derecha. Pulsa el interruptor verde de la pared y se activarán unas plataformas circulares en la habitación anterior. Salta de una a otra para poder acceder a la llave que está en la plataforma del centro. El interruptor también desbloqueará una puerta marcada por una Orange Health frente a ella.*




### LAS AMETRALLADORAS

*Mira hacia el techo y elimina las dos Guns. Como norma, cuando estés encerrado en una habitación y no puedas continuar, mira arriba y busca alguna Gun. Seguro que luego puedes seguir.*

### PLATAFORMAS







*Entra en el transportador, avanza, **gira a la izquierda siguiendo el rastro de los Golden Lift Force** y llegarás a una **gran caverna. Coge el Flamethrower** y usa el rifle de mira telescópica para acabar con los dos Drones de la izquierda. Salta a las plataformas.*



### ESE PELIGROSO SOLDIER

*Entre los enemigos más temibles que vas a encontrar está este Soldier. El primero se te presenta al avanzar, cuando veas tres puertas. Entra por la izquierda, destruye el generador y luego ve a la derecha. Sube y elimina las cuatro Guns del techo y al temible Soldier. Ten cuidado porque es muy resistente.*

## CONTINUAMOS







***Avanza, ve a la izquierda, y continúa.*** *Activa el interruptor, vuelve atrás y salta a la plataforma. Otro interruptor, sube y luego a la izquierda. Llegarás hasta varios interruptores y otra plataforma.*



### *ACTIVA EL PORTAL*

*Bien oculto tras un panel falso de la habitación donde está la primera llave del nivel seis, se encuentra el interruptor que activa el Warp Portal. Junto a él encontrarás una buena cantidad de munición. ¿Para qué la habrán puesto ahí? Pues imagina lo que te espera... Regresa al Portal que viste antes y hazte con la quinta pieza del Nuke.*

## PRIMERA LLAVE DEL NIVEL SEIS



***Salva la partida*** *y luego desciende para entrar por la nueva puerta.* ***Destruye las cuatro Guns*** *y se abrirá una puerta. Vuela la máquina y se desbloquearán dos puertas. La primera lleva a una* ***Warp Machine de momento inservible,*** *mientras que la otra lleva hasta un ascensor. Sube, avanza y encontrarás un* ***PFM Layer.*** *Abajo te espera un enjambre de Mites que desean tu Flamethrower.* ***Dentro de una de las puertas encontrarás la primera llave.***

## OTRO INTERRUPTOR



*Mira abajo y salta sin miedo hasta donde está el enemigo que te dispara. Continúa y a la* ***izquierda verás un interruptor con Soldier.*** *Acaba con él sin titubeos, actívalo y sube a la nueva plataforma.*

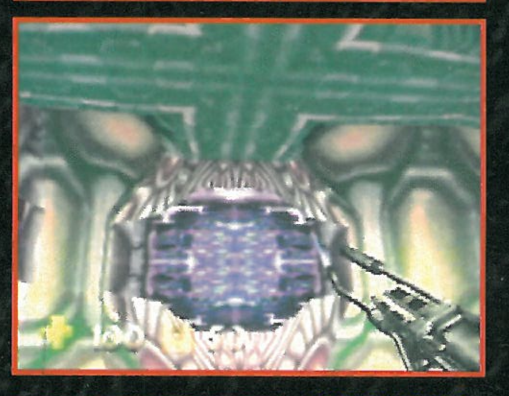
## PUERTA OCULTA







*En la siguiente zona, ve hacia delante y salta abajo hasta el saliente.* ***Activa el siguiente interruptor y te verás rodeado por una nube de Mites.*** *Vuelve por otra plataforma. Busca dos plataformas en línea, sigue y observa los muros de la sala.* ***Uno de ellos es falso:*** *reconocerás por los items amarillos junto a él.*



### *INTERRUPTOR*

*Dentro encontrarás otra máquina custodiada por un Soldier. No dudes en reducir ambos a cenizas. Sal y explora las dos nuevas puertas abiertas. En una de ellas encontrarás un interruptor junto a varios Workers. Sal de ahí, vuelve a la sala donde estaba el panel falso y desde ahí regresa por una plataforma hasta la encrucijada de caminos y verás que ha aparecido un Drone. Elimínalo y entra por donde ha salido. Encontrarás una nueva plataforma que se ha activado. Desciende y podrás conseguir un maravilloso Cerebral Bore con el que sacarle el poco seso que tienen a estos molestos insectoides.*







### *INTERRUPTOR DEL PORTAL*

*Vuela el muro falso de la izquierda pero no vayas todavía por ahí. Dirígete hacia la derecha, destruye los huevos que obstruyen el camino y activa el interruptor del Portal.*

## A POR LA PLUMA





Ahora sí que puedes ir a la izquierda y, con mucho cuidado, **saltar de plataforma en plataforma desde las aberturas de la pared.** Pronto verás la deseada **Pluma del Aguila Sagrada.** Ahora **regresa a la zona del punto número 6** (interruptor y plataforma, ¿recuerdas?) y entra por el pasillo que verás.





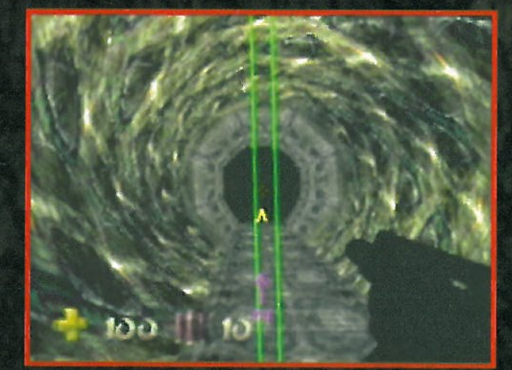
### ¡AL AGUA PATOS!

Dentro encontrarás un Portal donde poder reclamar el Whispers Talisman. Ahora regresa hasta donde encontraste la Pluma, localiza un transportador y entra en él. Avanza y tras librarte de la horda de Mites llegarás a una puerta. Salta al agua y bucea hasta que encuentres un pasaje secreto. Entra por él y verás otra maquina que pulverizar. Sal del agua y busca una plataforma. Se acabó el chapuzón por ahora.

## OTRA LLAVE MÁS




Continúa hasta que veas una hilera de **Red Life Forces.** Salta por las plataformas. **Luego ve a la derecha e intenta coger la llave.** La puerta se cerrará y te verás luchando contra dos drones y un Soldier. Termina con ellos, cógela y da la vuelta.




### ESTO SE PONE FEO

Teletranspórtate y verás a un Drone encima de un muro. Sube por esa extraña sustancia oscura, ve a la derecha y recto, vuelve a subir, cruza por el extraño puente y teletranspórtate.

## PUAJJ... ¡QUÉ ASCO!




Sigue y llegarás a una **habitación llena de nidos con huevos.** En la estructura central verás varios huevos que tienes que volar para poder llegar hasta... **¡El primer Embrión!** No dejes de dispararle y luego sal corriendo por otra puerta.

## ¡AL TRANSPORTADOR!





Ahora debes tener tras de ti unos cincuenta enemigos, así que **¡CORRE HASTA EL TRANSPORTADOR!** Desciende, sube por la pared, cruza el puente y en la encrucijada ve a la izquierda. **Vuela el muro.**



### EL SEGUNDO EMBRIÓN

Salta al teletransportador y en la siguiente zona encontrarás otra sala con un Embrión. Reviéntalo y vuelve a salir por la puerta del pasillo central hasta que llegues a un transportador. Te encontrarás en el mismo puente de antes. Ve a la izquierda, entra por la puerta y te encontrarás ante una zona acuática.

## CUATRO CARGAS







***Sumérgete y busca un pasadizo.** Salta sobre las plataformas y déjate caer a la zona inferior. Ahora tienes que recolectar cuatro cargas explosivas para poder **volar el Ordenador Central.** La **primera está** detrás de la columna que hay junto a la entrada de la zona. Continúa avanzando y verás un pozo con agua. Ignóralo, sigue y verás **la segunda** carga tras un árbol. A la izquierda, tras la puerta del nivel, está la **tercera.** Sumérgete en el agua de antes y llegarás a la **cuarta.***




### LUCHA EN EL BARRO

*Sigue avanzando por el puente donde está la cuarta carga y llegarás a un transportador. Avanza y te encontrarás con una enorme zona llena de lava. Mira abajo, liquida a los Mites y desciende. Al final encontrarás dos Soldiers que guardan un interruptor. Actívalo y date la vuelta hasta que veas una plataforma por la que subir a la zona superior. Allí encontrarás dos interruptores que abrirán la puerta de en medio. Sigue avanzando porque te espera algo...*

## ULTIMO EMBRIÓN





*Entonces tienes que descender hasta la zona de barro y batirte con dos Soldiers. Después escala el muro de la parte opuesta. **El nido del último Embrión de Reina.** Entra, elimina los huevos, al gusano y sal. Regresa hasta donde viste la primera carga. Desde ahí, vuelve hasta la zona submarina. Ignora el Símbolo de la Fe.*

## EL ORDENADOR





***Escala por la primera columna** mediante esa extraña **substancia negra** y repite más arriba. Teletranspórtate y te encontrarás en la **Master Computer Room.** Coloca las cargas en cada una de las columnas y aléjate corriendo antes de que salgas volando. ¡Misión B completada!*

### PREPÁRATE...

*Ahora ya puedes retroceder hasta el Símbolo de la Fe que antes ignoraste. No te permitirá acceder a ninguna zona nueva pero te proporcionará una bendita Golden Health que vas a necesitar de inmediato. Ahora tienes que volver sobre tus pasos hasta donde encontraste las cargas dos y tres, buscar el puente de antes, matar al Soldier y saltar al Portal.*





### DEFIENDE EL ULTIMO TÓTEM

*Bueno, el espectáculo no es para nada prometedor y da la sensación de que puedes morir en cuestión de segundos: más de veinte Drones están empeñados en reducir a cenizas el valioso Tótem y llevarte por delante de paso. Pero no te preocupes, porque la verdad es que están tan obsesionados con él, que no harán demasiado caso. Elimínalos paralizándolos primero con el Charge Dart Rifle y luego con el Shreeder. Si tienes el Flamethrower también puedes utilizarlo mientras giras sin parar sobre ti mismo. Y después de este aperitivo...*

## REINA MANTID






*El impresionante aspecto de este bicho es proporcional a su fuerza de combate. Parece que no le ha sentado muy bien que elimines a sus tres Embriones ni que te cargues el Ordenador Central de su nido y viene con muy malas intenciones. **Entre ataque y ataque lanzará sobre ti una oleada de Mites hiperdesarrollados** para minar tus defensas. Su ataque más poderoso es una especie de **rayo eléctrico** que resulta bastante difícil de esquivar. Si le haces mucho daño, se retirará hasta el interior de un capullo colgante y no saldrá hasta que hayas acabado con otra oleada de Mites. Podríamos aconsejate algún arma en especial, pero a estas alturas es mejor atacar con todo lo que tengas .*

# La pesadilla llega a su final

Si has logrado llegar hasta aquí, enhorabuena. Te encuentras a un paso del final de la aventura, pero todavía queda lo peor: el combate contra la Madre Alien y el mismísimo Primagen. Aquí te contamos cómo vencerlos.

## FASE 6: PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

- **OBJETIVOS:** Destruir tres Plantas de Ensamblaje Automatizadas y purificar el River of Souls.
- **NUEVOS ENEMIGOS:** Bio Bot, Trooper, Elite y Gun Emplacement.
- **NUEVAS ARMAS:** No encontraréis ningún arma nueva.



### COMENZAMOS

*Avanza por el pasillo y llegarás a una sala donde se encuentra la llave Primagen, que todavía no puedes coger. Ve por la puerta de la izquierda, gira a la izquierda en el siguiente recodo, continúa y luego ve a la derecha. Mira en la consola de mandos y activa el botón rojo para conectar el transportador. Entra en él y luego ve a la derecha.*

### CORRIENTE DE AIRE



Sigue sin tomar ningún desvío y llegarás a una **habitación con suelo de rayos láser.** Busca un **ventilador en el suelo,** colócate sobre él y presiona R + C. Gírate y salta para coger el **Capacitador de iones.**

### CAPACITADORES



Vamos a por dos capacitadores más. Desde la entrada de la habitación, ve por la **puerta de la derecha. Gira a la izquierda y llegarás a una sala.** Sube las escaleras, mira abajo y verás los dos objetos. Déjate caer y salta en el aire.

### EL TALISMAN SUSURRANTE







Vuelve a la plataforma y sube por el ascensor. Pulsa el botón rojo y avanza. Si continúas recto llegarás a un Save Point, y si vas a la derecha te encontrarás en un estrecho pasillo con aberturas en la pared de enfrente. Mira detrás de las escaleras y verás una baldosa con el símbolo del Whisper Talisman . Ya puedes cruzar al otro lado, donde encontrarás otra baldosa. Al final verás un interruptor que abre una puerta. Entra, mira abajo y salta con cuidado a la abertura de enfrente.



### EL PRIMER MOTOR DE PLASMA

*En la intersección, gira a la izquierda y pulsa el interruptor para activar el puente. Coge el cuarto Capacitador, avanza y tira a la izquierda en la siguiente intersección. Ya estamos ante uno de los Motores de Plasma de los que hablaba Adon en la intro. Coloca los Capacitadores en lugar de las luces azules en la columna central.*



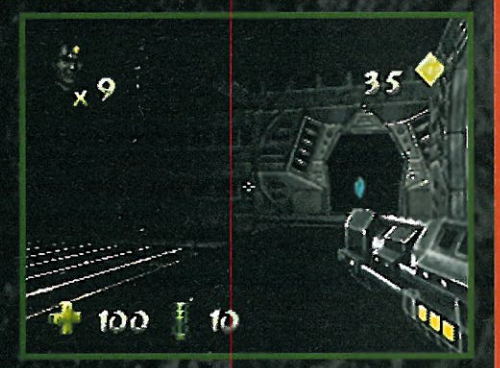



## UN SALTO COMPLICADO

*Continúa y teletranspórtate. No entres por la puerta que se abre, sigue avanzando, activa el interruptor, y vete a la izquierda. Estarás en la zona de la llave Primagen. Entra por una nueva puerta abierta, teletranspórtate y colócate sobre otro ventilador. Salta sobre la plataforma flotante como hiciste antes para coger los Capacitadores.*

## LAS DOS PUERTAS




*Coge el **Razor Wind** (estás al otro lado de la habitación desde donde entraste a los conductos de ventilación), y **activa los dos interruptores.** Uno hará que **aparezca un puente** (ignóralo) y el otro te permitirá continuar por otra puerta. Teletranspórtate y busca un interruptor. Corre hacia la puerta de la izquierda y **coge el Capacitador**. Repite la operación y ahora entra por la puerta de la derecha.*

## MÁS Y MÁS CAPACITADORES










*Activa los interruptores y, desde donde entraste, dirígete a la derecha y **cambia la polaridad de la Columna.** Entra por la izquierda y teletranspórtate. Activa el interruptor, salta abajo y ve hacia adelante. Teletranspórtate, gira a la izquierda, salta abajo y monta en el ascensor. **Activa el interruptor, monta en la nueva plataforma y cuando te encuentres a medio camino, salta a la izquierda y coge el Capacitador**. Avanza pulsando interruptores y llegarás a **otro Capacitador.***

## LOS CONDUCTOS










*Activa el interruptor y vuelve a bajar. Entra por la puerta que se acaba de abrir, ve a la derecha y luego a la izquierda. **Pulsa el interruptor y utiliza los ventiladores para coger el Capacitador.** Entra por la nueva puerta y gira a la derecha. **Ahora desciende por la corriente de aire y pulsa el botón de la consola.** Utiliza el ascensor y salta al conducto. Busca otro Capacitador y sal.*




## EL SÍMBOLO DE LA FE

*Regresa por la puerta y ve todo recto si quieres salvar la partida, o a la izquierda para entrar en otro conducto de ventilación. Tras un buen paseo te encontrarás de vuelta en los pasillos. Ve a la derecha y teletranspórtate. Utiliza el Símbolo de la Fe y activa el interruptor.*

## TERCERA Y ULTIMA COLUMNA










Continúa hasta que llegues a unas **escaleras.** Sube y pulsa el interruptor. Corre hacia la puerta que se acaba de abrir a la izquierda, coge el Capacitador y pulsa el interruptor. Ahora tienes que correr hasta la habitación de la derecha. Pulsa otro interruptor más y entra por la puerta que acabas de desbloquear. Al final verás **otra Columna más. Utiliza las plataformas para cambiar la polaridad, sal y entra por la puerta inferior.**




### OTRA VEZ JUNTO A LA LLAVE PRIMAGEN

*Activa el interruptor, teletranspórtate. Ignora la puerta que se abre, golpea el interruptor y salta de nuevo a la sala de la llave Primagen. La siguiente puerta está justo de frente, a la derecha de la entrada principal de esta sala. Sigue el camino y te encontrarás con un nuevo interruptor. Si a estas alturas no sabes qué hacer con él... es mejor que descanses un rato y sigas después.*







### TRES CAPACITADORES

*Coge los capacitadores y activa los interruptores. Nueva puerta, nuevo interruptor y otro transportador. Izquierda, más interruptores, un ascensor, sube por las escaleras y pulsa el interruptor. Coge el Capacitador. Y van...*

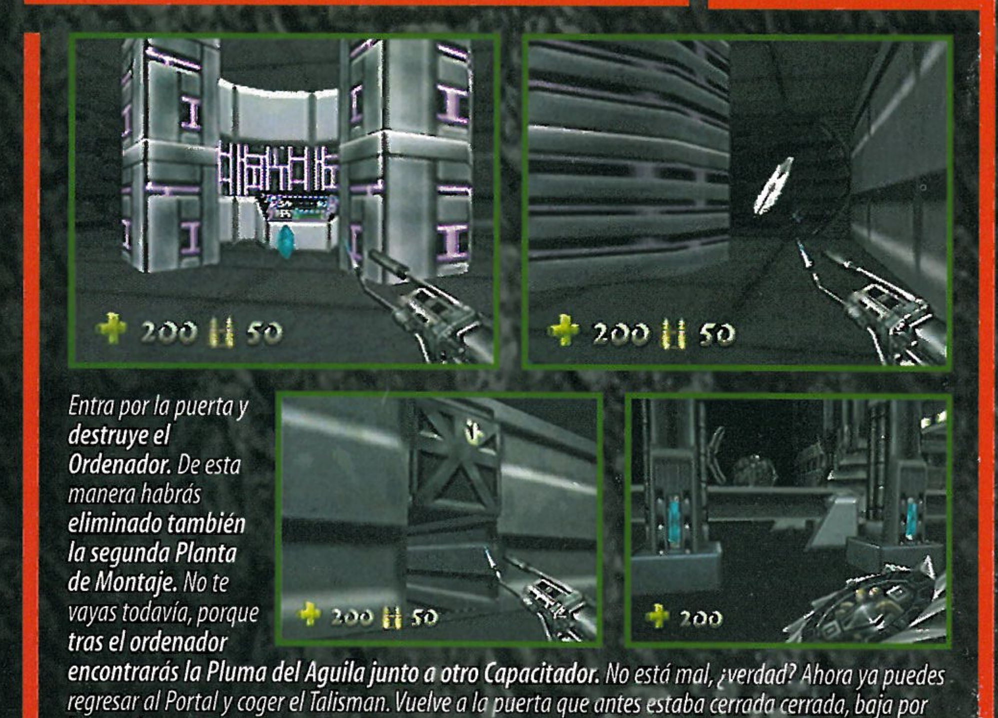



### LA PRIMERA PLANTA




*Continúa, abre las puertas de la maquinaria y vuélala. No te vayas todavía, porque a su izquierda encontrarás el interruptor que activa un Warp Portal. Activa el siguiente interruptor para desbloquear otra puerta. Si ahora vas a la izquierda encontrarás el Warp Portal, pero no te molestes en entrar porque todavía no tienes la Pluma del Aguila Sagrada. Entra en la siguiente habitación, activa el interruptor y salta al transportador. Sigue avanzando y llegarás a una zona con un túnel y una puerta.*

## LA PLUMA DEL ÁGUILA SAGRADA




Entra por la puerta y **destruye el Ordenador.** De esta manera habrás **eliminado también la segunda Planta de Montaje.** No te vayas todavía, porque **tras el ordenador encontrarás la Pluma del Aguila junto a otro Capacitador.** No está mal, ¿verdad? Ahora ya puedes regresar al Portal y coger el Talisman. Vuelve a la puerta que antes estaba cerrada cerrada, baja por las escaleras y coge los dos **Cristales Azules que están situados en las columnas.** Teletranspórtate.

## ROJOS POR AZULES




A la derecha, **reemplaza los Cristales Rojos por los Azules** y ve a la izquierda. Coloca los Rojos para destruir la Planta. Ve por donde los láseres y cambia la polaridad.

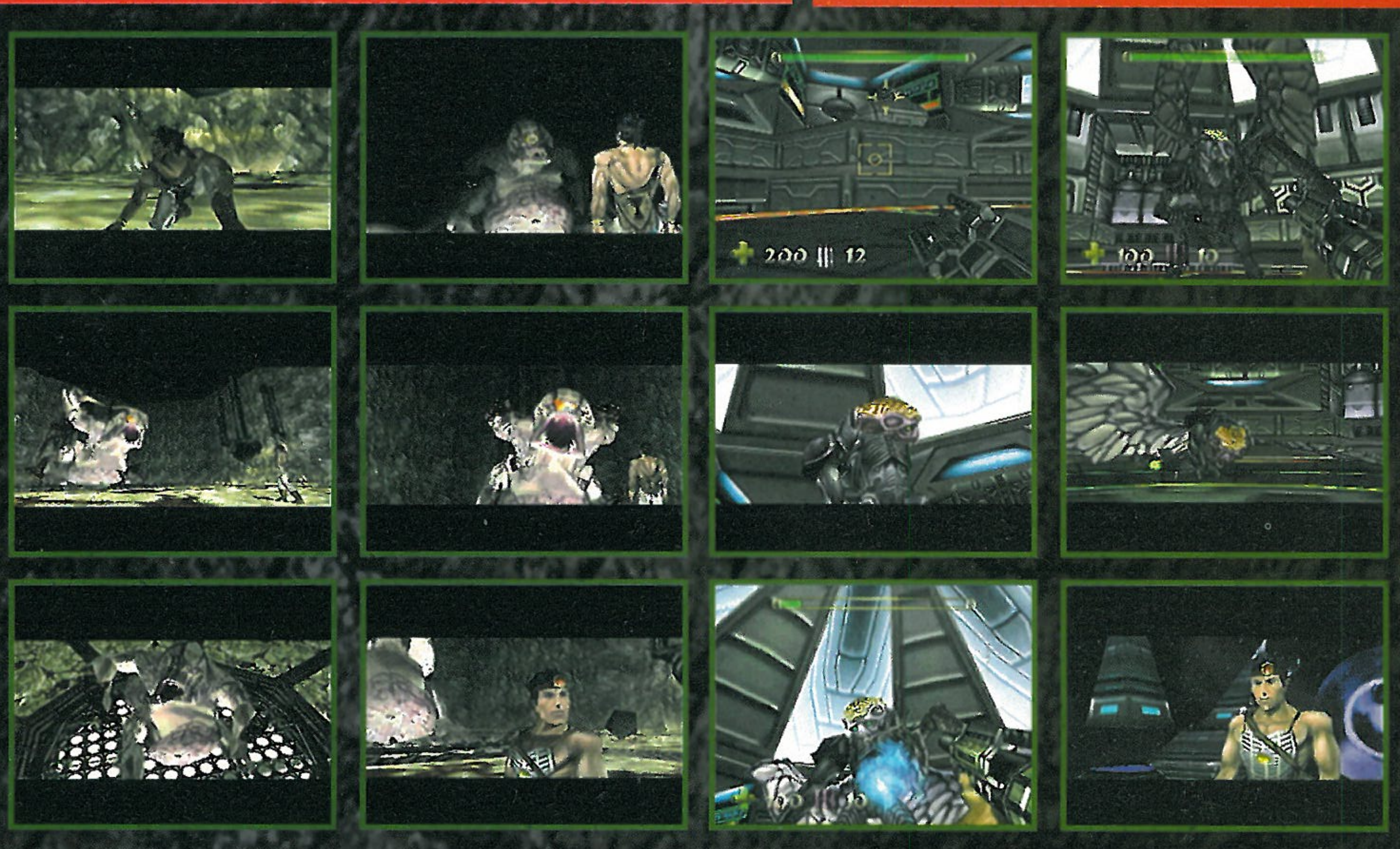






**LA SALIDA** *Desde los láseres, ve a la derecha, transpórtate y busca la puerta que está justo en la zona opuesta a los dos interruptores. Sigue avanzando hasta que llegues a la salida del nivel.*

## JEFES FINALES MADRE ALIEN Y PRIMOGEN



**MADRE ALIEN** *Esperamos que hayas* **recogido todas las armas** *que hayas encontrado de camino a la salida, porque ahora te van a hacer mucha falta. Ante ti tienes a la Madre de todos los Aliens, y no parece muy contenta de verte. Nada más empezar,* **atácale a sus brazos (tentáculos) mientras los esquivas.** *Tendrás que* **enfrentarte tres veces a ella** *hasta que se retire vencida. La parte más difícil es la última, ya que* **se impulsará hacia el techo para luego caerte encima,** *y eso sin contar con los* **desprendimientos de rocas** *que provocan sus saltos. Valor, coraje, y mucha puntería para darle en los brazos, es lo que podemos aconsejarte.*

**PRIMOGEN** *Te encuentras ante* **el "Big Boss" del juego, el gran Primogen.** *Huelga decir que* **éste es el enemigo más difícil,** *con diferencia, de todo el juego. Si creías haberlo visto todo en resistencia y ferocidad, espera a que* **salga de su panel de control blindado en cuanto elimines a los bichos que te lanza** *(te aconsejamos que utilices el* **Shredder).** *En ese momento, dispárale con todo lo que tengas. Sus* **alas son el principal punto débil** *y, al igual que con el Alien, tendrás que enfrentarte a él varias veces antes de derrotarlo. Ten cuidado en el último enfrentamiento porque* **intentará que caigas de la plataforma** *donde estás.*

# trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

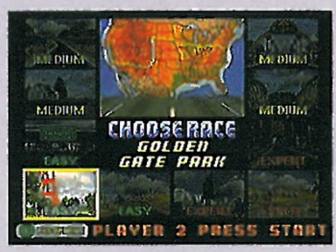
## CRUIS 'N USA

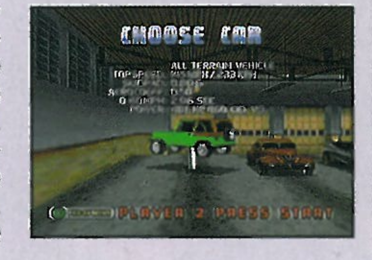
Si estás aburrido de la "plantilla" normal de vehículos, pulsa simultáneamente **C-izquierda, C-abajo, C-arriba** en la pantalla de selección de coches y aparecerán un **coche de policía, un autobús escolar y un Jeep Laredo.**

Hay **tres circuitos extra** que sólo podrás recorrer si haces lo que te vamos a decir. Para correr en **Golden Gate Park, mantén pulsado L y haz C-izquierda y C- abajo** en la pantalla de selección de circuitos. Para visitar **Indiana**, lo mismo con C-arriba y C-derecha. Y para **San Francisco,** C-derecha y C-abajo con L.

Si quieres que **suenen la sirenas del coche de policía o del autobús,** haz un "hot time" con cualquier vehículo. Pon las iniciales que quieras en los records y, **en la pantalla donde se colocan las matrículas, ve abajo del todo y pulsa Izquierda en el stick durante más o menos 30 segundos.** Aparecerá la cara de uno de los programadores. Es la señal. Empieza una carrera con el coche de policía o el autobús y en cualquier momento pulsa dos veces el freno y luego acelera. La sirena sonará y se iluminará durante todo el tiempo que estés acelerando.




## FIGHTER'S DESTINY

Trucos de los buenos para que demuestres lo bueno que eres en el juego de lucha de Imagineer. Tendrás que trabajártelo, claro. Pero bueno, nosotros te vamos a dar unas cuantas pistas para que tampoco sea tan difícil.

**Para seleccionar a Boro,** tienes que acabarte el juego en el modo más fácil. Si prefieres a **Robert el robot,** se te exigirá acabarte el juego con todos los personajes y esperar a que el maestro te diga que puedes coger a Robert. Entonces ve al FASTEST MODE y elimina a todos los luchadores en menos de un minuto.

Para pillar a la **vaca sagrada,** haz lo mismo que en el caso anterior y espera a leer el "ahora puedes seleccionar a Ushi". Entra en el Rodeo Mode y procura mantenerte en pie un minuto o más. Podrás **elegir a Ushi en dos colores, marrón y clásico.**

Con el **Joker,** lo mismo de lo mismo. Luego te cargas a los 100 luchadores en el Modo Survival y ¡hecho! Y para el **maestro,** otra vez a acabártelo todo y luego te metes en el Master Challenge con cualquier personaje y eliminas a todos los rivales.

El último truco sirve para **cambiar el traje de los luchadores.** Sólo tienes que **pulsa R en la pantalla de selección de luchadores.** Y la segunda equipación es mucho más coqueta que la normal.




## BOMBERMAN 64

Te vamos a contar cómo sacar **cuatro nuevos escenarios en el modo batalla.** Es muy facilito. **En la pantalla de selección de modo, elige Battle y ponte a pulsar el botón de Start como un loco.** Vaya, como si estuvieras jugando a un Hyperolympics o algo así. Al poco tiempo oirás un sonido que te confirmará que la cosa ha funcionado. Entra en el modo batalla y ¡tachán!, podrás probar cuatro nuevos lugares: **In the Gutter, Sea sick, Blizzard Battle y Lost and Sea.**






## COPA DEL MUNDO

Elige a **Inglaterra como tu equipo** y dirígete a la pantalla de opciones. A continuación **entra en el apartado de "Player Customize" y cambia el nombre de cualquier jugador por el de BuryFC** (como hemos hecho nosotros en esta pantalla). Cuando salgas a jugar, los Seaman, Beckham y compañía **habrán sido sustituidos por los no menos ilustres apodos y apellidos del grupo de desarrollo Creations,** autores de esta versión del juego de Electronic Arts.






## AEROGAUGE

Atención. Destapamos todos los vehículos y circuitos de este trepidante juego de carreras. Pero antes, un consejo: inténtalo primero por ti mismo, no le vayas a quitar gracia al asunto. Bueno, ahí va.

Para empezar **necesitas tener dos mandos conectados a la consola.** Y luego sigue estos pasos:

1. Presiona **Start en el mando uno** hasta que aparezca el mensaje "Press Start" en pantalla.
2. En el **mando 2, pulsa Arriba** (pad digital), **C-abajo, R, L y Z** al mismo tiempo, y suéltalos.
3. Inmediatamente pulsa **Start o A en el mando 1 para entrar en el Grand Prix Mode.** Todos los circuitos y vehículos deberían estar disponibles. Si no, prueba el paso 2 un par de veces más.

Ahora ya lo tienes todo, pero aún así corres para ganar, ¿no? Pues si quieres salir victorioso tienes que **utilizar el turbo a tope.** ¿Cómo? **Presiona y mantén A y Z, y gira rápidamente a izquierda o derecha.** Suelta todos los botones y ya verás como sales disparado.

**Para la salida turbo, mantén A y B en la línea de salida y suelta B** cuando el speaker diga Ready!



## TETRISPHERE

Cuántos modos de juego hemos dicho que tenía este juego? Pues no, ahora tiene uno más. Se llama **Lines** y es de lo más divertido. ¿Cómo obtenerlo? Pues **selecciona Single en el menú inicial y a la hora de entrar tu nombre, escribes LINES.** Sal y verás una nueva opción entre los modos de juego.

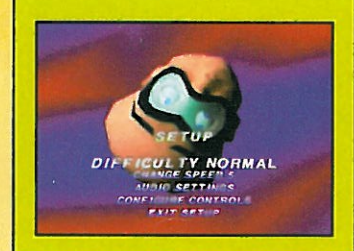
Más trucos y muy buenos. Si quieres **empezar en la esfera que te dé la gana, tanto en modo rescate como Hide & Seek o puzzle**, puedes poner en práctica lo siguiente: **Elige Single y antes de escoger tu nombre, pulsa L, C-abajo y C-derecha simultáneamente.** Aparecerán nuevos caracteres en la pantalla de letras. **Tienes que seleccionar los siguientes: planeta, ovni, cohete, corazón y calavera.** Nada más, no hace falta que pongas ninguna letra.

Para **oír nuevas melodías**, haz lo mismo que en el truco anterior, sólo que **ahora escribe tu nombre como G(cabeza de alien)AME BOY.**

Y ya el último, ése tan majo que te deja **ver los créditos de los programadores. Elige tu nombre como CREDITS**, y asunto arreglado.

## ROBOTRON 64

Sí te lo quieres pasar mejor todavía con el juego de Midway:
- **50 vidas:** En SET UP pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, C-izquierda, C-derecha, C- izquierda, C-derecha.
- **Llamaradas:** En juego, pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, C-derecha.
- **Láser múltiple:** También en juego, Abajo, Abajo, Arriba, C-derecha.
- **Modo Game Boy:** En el menú SET UP, Arriba, Abajo, Derecha, C-izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, C-derecha, Arriba, Abajo.
- **Elegir nivel:** En el SET UP, Abajo, Arriba, C-izquierda, Abajo, C-izquierda, C-derecha, Abajo, C-derecha.
- **Escudo:** En juego, Abajo, Izquierda, C-izquierda, C-derecha.
- **Láser de tres vías:** En juego, Derecha, Derecha, C-izquierda, C-abajo.




## MACE: THE DARK AGE

Tenemos unos truquillos para sacar unos personajes secretos bastante cachondos.

**Si quieres controlar a Ned, el barrendero,** tienes que ir a la pantalla de selección de personaje y **pulsar Start colocando el cursor sobre los siguientes luchadores: Koyasha, Executioner, Lord Deimos y Xiao Long.** Presiona también el botón A sobre este último para activar al simpático hombre de la limpieza. Por cierto, aunque lleve una escoba por arma, sus golpes son los mismos que los de Xiao Long.

**Para jugar con Ichiro y el espectacular Gar Gundrunson** tienes que ir a la pantalla de **Copyright del principio y pulsar dos veces Derecha, Arriba, Izquierda y Abajo en el pad.** Si todo ha ido bien, oirás un sonido y los dos nuevos personajes estarán a tu disposición en el menú de selección.

Ahora vamos a traer la Edad Media a la actualidad. **Si quieres pelear en un campo de golf, ponte sobre Koyasha y pulsa Start, luego sobre Mordus Kull y pulsa Start, después sobre Takeshi y haz lo mismo.** Coge un luchador y... Sólo funciona en el modo versus.

**Para jugar en cualquier stage,** en la pantalla de selección elige un personaje y pulsa Start cuatro veces. Pelearás en el stage de ese personaje. Sólo modo dos jugadores.

**Éste es para luchadores enanos.** En la misma pantalla de siempre, **elige a Takeshi y pulsa Start, Al Rashid y Start, Ragnar y Start, Xiao Long y Start.** Coge el personaje que quieras y prepárate para el mundo de los gnomos.

**Luchadores cabezones. Elige Ragnar y Start, Al Rashid y Start, Takeshi y Start.** Sólo para modo dos jugadores.

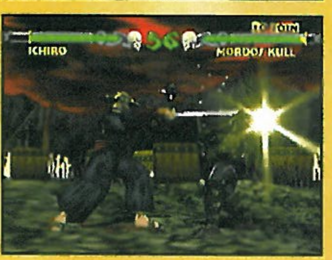
Otro de cabezas, pero éste más interesante porque se trata de cambiarlas de cuerpo. **Elige Al Rashid y Start, Takeshi y Start, Mordus Kull y Start, Xiao Long y Start, Namira y Start.**

No me lo puedo creer. **¿Zapatillas de Bugs Bunny?** No, si lo que no te demos aquí... **Elige Ragnar y Start, Dregan y Start, Koyasha y Start.** Y fíjate en las zapatillas tan monas de color rosa. ¿A que molan todo?










## DUKE NUKEM 64

Para acceder a un menú de cheats, haz esta combinación en la pantalla de presentación: **Izquierda, Abajo, L, L, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba.** Ahora pulsa lo siguiente para activar cada cosa:
- **Invencible, sal de nuevo al menú principal, y allí prueba con R, C-derecha, R, L, R, R, R, Izquierda.**
- **Para elegir nivel, también desde el menú inicial, pulsa R, L, R, C-abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, C-arriba.**
- **Para que no aparezca ni un sólo monstruo durante el juego, también desde el menú inicial pulsa R, L, R, C-abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, C-arriba.**
- **Para sacar todo el arsenal a las primeras de cambio: R, C-derecha, Abajo, L, C-arriba, Izquierda, C-derecha, Izquierda.**




## NBA PRO '98

Si encestar los tiros libres en este juego es todo un martirio para ti, prueba a hacer lo siguiente. **Pulsa hacia arriba el stick un par de veces.** Conseguirás ralentizar el movimiento del punto y por tanto afinar la puntería. Cosa hecha.

**Otra forma para conseguir canastas de tres puntos sin jugársela desde la línea correspondiente** consiste en **plantarse en la zona, ponerse frente al rival, hacerle un "regate" sutil y lanzar frente a sus narices.** El 95% de las veces será canasta y personal. Ya están los tres puntos en tu marcador.

Y la última. **Para cambiar fácilmente el número de alguna de tus estrellas,** no tienes más que convertirle en agente libre y después volver a ficharle. Durante el proceso tendrás que introducir su nuevo número.



## SF RUSH

Para **pilotar un Fórmula 1** por las calles de San Francisco, sólo tienes que **acabar entre los dos primeros los 24 circuitos del Circuit Mode.** Entonces vas a la pantalla de **selección de pistas y pulsas el botón Z cuatro veces.** Deberías oír un claxon. Ve a la pantalla de coches y ahí estará la nueva máquina.

Si quieres hacer lo propio con un **taxi de los amarillos, recoge tres o cuatro llaves de las que están ocultas en el circuito** durante una carrera normal.

Y si lo que te mola es **conducir el "hot-rod", entonces no te quedará más remedio que coger todas las llaves.** Y recuerda que puedes salvarlas en el controller pak.

## WETRIX

Completa los 16 niveles del modo práctica y **el color del decorado se volverá rojo.** Entra en las opciones y **selecciona "Floor"** para jugar bajo un nuevo color de escenario.

Activa el truco anterior y **completa todos los modos de juego,** excepto práctica y multiplayer, con una **media de OK.** El escenario se volverá verde. Empieza a jugar y verás que las piezas tienen forma triangular, rectangular...

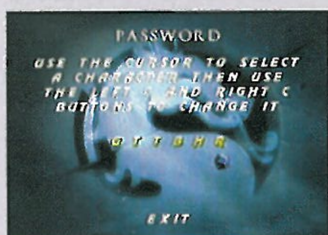


## MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Si estás harto de recibir castañas en este difícil arcade de lucha, introduce este password en la pantalla correspondiente y **serás totalmente invulnerable**. Eso sí, ojito con las caídas y con las columnas, porque aquí sí que no hay salvación. En fin, el password es: T D F C L T

Más cosas. Tenemos todos los passwords disponibles para que se te haga más llevadero el combate. Introdúcelos en la pantalla correspondiente (entra en Options desde el menú inicial).









- **10 urnas de vitalidad**: NXCVSZ
- **1.000 vidas**: GTTBHR
- **Ver los créditos**: CRVDTS
- **Mission 2**: THWMSB
- **Mission 3**: CNSZDG
- **Mission 4**: ZVRKDM
- **Mission 5**: JYPPHD
- **Mission 6**: RGTKCS
- **Mission 7**: QFTLWN
- **Mission 8**: XJKNZT
- **Saltar al nivel 8 con ventajas**: ZCHRRY. Si mueres, mantén el botón A para regresar a Quin Chi. Si pulsas B, saltarás a Shinnok. Este password también te permite comenzar con 20.000 puntos de experiencia. Además, para enfrentarte cara a cara con **Quan Chi (pulsa y mantén L + A cuando Sub Zero vaya a morir)** o **Shinnok (L+ B)**.
- **Urnas de vitalidad ilimitadas**: NXCVSR.
- **Para cargarte a Shinnok fácilmente**: Basta ejecutar cualquier movimiento contra él para darse cuenta de que penetrar su escudo es poco menos que imposible. Lo que tienes que hacer es esperar a que te suelte una de sus ráfagas destructivas (normalmente después de gritar "feel my power"), y casi a la vez le lanzas un rayo congelador e inmediatamente otro. Gira rápido y apáñatelas para colocarte a su espalda. Ahora intenta coger el medallón. Él gritará algo así como que dejes su medallón en paz, pero en inglés, y se transformará en un repugnante monstruo mientras aparece la Puerta de Rayden. Pasa del monstruo y métete por la puerta...

## NHL BREAKAWAY '98

Con este código abrirás un cheat mode que te permitirá **cambiar los uniformes, la estatura de jugadores y árbitro, jugar con una escuadra de hombres de fuego, de hielo, incluso de peces, acceder a un menú de sonido** y un montón de cosas más.

Cuando aparezca en pantalla el menú principal, **presiona C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, R, R.** Si todo ha ido bien, oirás un sonido.

Y ahora el segundo. Empieza un partido, pausa el juego y activa **"Game Settings"**. Una vez dentro, activa "Controller Select" y cámbiate al otro equipo. Después, **en "Game Options", elige quitar al portero (Goalie:None)**. Ya casi está. Vuelve al juego, y recupera el control de tu equipo. Los rivales se habrán quedado sin guardameta y en su lugar colocarán a un jugador de pista que no para nada.






## NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Que sí, que **también se puede esquiar cabeza abajo,** con la nieve hasta el cuello vamos. Métete en **Olympic Mode y elige Freestyle Aerials**. Coge cualquier acrobacia, deja que el esquiador comience el descenso y no toques un solo botón. Justo **cuando salga de la rampa, pulsa B** repetidamente. Al aterrizar, haremos un trompo y nos pondremos cabeza abajo.

Tenemos un final especial para tu participación en las olimpiadas de Konami. Consigue una medalla en todos los eventos y, en la pantalla de entrega de premios, pulsa **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A.**



## CLAYFIGHTER 63 1/3

Pues casi lo hemos dicho todo sobre este juego. ¿Todo? Qué va, aún nos faltan unas cuantas cosas gordas. Por ejemplo, ¿qué tal los movimientos más espeluznantes de seis de los mejores luchadores del juego? Ni mil palabras más... bueno sí, una, que después de cada movimiento hay que añadirle puñetazo con A o B.

**KUNG POW**

- **Chop Socky:** Abajo, Abajo, Adelante, Adelante (cerca).
- **Pan Catch:** Adelante, Abajo, Atrás, Abajo.

**EARTHWORM JIM**

- **Uppercut:** Atrás, Abajo, Adelante + R (cerca).
- **Cow Drop:** Abajo, Abajo, Abajo + L + R.
- **Head Inflate:** Abajo, Adelante, Atrás, Atrás + L (cerca).
- **Knock off Island:** Abajo, Atrás, Atrás, Adelante, Adelante + R.
- **Squish:** Atrás, Adelante, Adelante, Adelante + R.

**TAFFY**

- **Stomp:** Adelante, Adelante, Adelante, Adelante (cerca).
- **Carrot:** Adelante, Abajo, Atrás + L.

**DR. KILN**

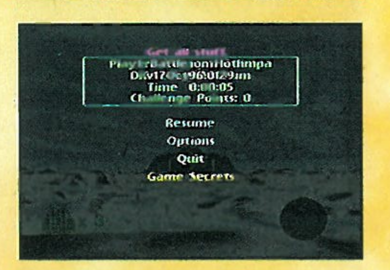
- **Torso Chop:** Adelante, Adelante, Adelante (cerca).
- **Throw off Island:** Abajo, Adelante, Atrás, Adelante (cerca).
- **X-Ray machine:** Atrás, Abajo, Abajo, Adelante.

**BOOGERMAN**

- **Belch:** Abajo, Abajo, Abajo, R (cerca).
- **Power Blast:** Adelante, Atrás Abajo, Atrás, Adelante + L (cerca).
- **Flip Kick:** Atrás, Adelante, Abajo, Abajo + R (cerca).



## SHADOWS OF EMPIRE




El truco **definitivo para este juego. Sigue estos pasos y prepárate para lo mejor. Toma nota:**

1. Pon tu nombre como: "_Wampa__Stompa" (los guiones equivalen a espacios).
2. Empieza a jugar en cualquier nivel y haz pausa cuando quieras.
3. Presiona y mantén todos los botones C, más Z, L, R y el pad hacia la izquierda.
4. Mueve el stick hacia la izquierda y mantenlo a la mitad de su recorrido durante 5 segundos, hasta que oigas un "donk".
5. Después muévelo hacia la derecha hasta que vuelvas a oír lo mismo. Repite a la izquierda, a la derecha y finalmente a la izquierda otra vez.
6. En la parte superior de la pantalla aparecerá el texto con las opciones disponibles. Para verlas, utiliza los botones L y R. Si quieres cambiar algo, mueve el stick 3D arriba o abajo. Y pulsa A cuando quieras activar uno de los trucos.
7. Para acceder de nuevo al menú "cheat", vuelve a pulsar la misma combinación que en el paso 3 sólo que ahora basta con desplazar totalmente el stick 3D hacia izquierda o derecha.

Más por el mismo precio. Escribe "_Wampa__Stompa", y elige nivel de dificultad medio. Asegúrate de que optas por el sistema de control Traditional en la pantalla de menú. Bien, pues si ahora pulsas en cualquier momento de la partida **Derecha + C-derecha al mismo tiempo,** te convertirás en un soldado de la fuerza imperial. Y si no te gusta el disfraz y quieres regresar a la posición normal, basta con pulsar **Arriba + C-derecha también al mismo tiempo.** Cosas que tienen estos chicos de Lucas...

## AST BASEBALL '99





Bueno pues aquí van los trucos más nuevos para el mejor juego de béisbol del momento. Esta cosita de Acclaim que ya ha causado conmoción entre los mejores aficionados. Veamos, **el primero de ellos sirve para tener jugadores cabezones y es muy fácil de activar.** En la pantalla de "Cheats" sólo tienes que escribir **GOTHELIUM.** ¡Afortunadamente, a los jugadores también les crecen las gorras! Y **el segundo es una pequeña ayuda para correr más rápido. Presiona Z para aumentar la velocidad de tu carrera normal.** Si estás volviendo a una base, entonces el botón que debes pulsar es el R.

## MRC

Como ya sabrás, tienes que ganar las tres carreras del modo Championship para disputar un mano a mano contra los dos vehículos especiales. Si logras vencerles en todos los circuitos, no sólo ampliarás tu flota con dos coches más, sino que también podrás recorrer los trazados en sentido inverso. Pero nosotros nos sabemos un truco para pillar los dos coches de marras sin tanto esfuerzo. **Elige el modo "2 player versus" y colócate sobre una de las puertas que aparecen cerradas.** Selecciona el coche, sal de la pantalla y elige "1 player race mode". ¡Sorpresa! Uno de los dos bólidos especiales aparecerá ante tus ojos.







## GOLDENEYE 007

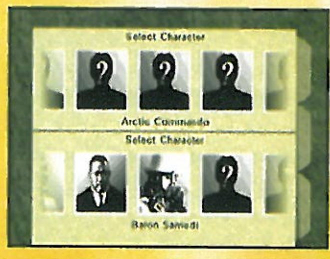
Atención, agente, vamos a darte un truco para que no tengas que remover Roma con Santiago cada vez que quieras cambiar de arma, o sea, que lo hagas a la máxima velocidad. Se trata simplemente de **mantener pulsado A (para disparar) e ir presionando Z.** A cada pulsación aparecerá un nuevo arma en pantalla. Claro que para eso se supone que ya cargas con un buen arsenal. De lo contrario ya sabes, **a acabarse el último nivel del juego por debajo de los 2:40, y hasta obtendrás la Golden PP7, la dos Golden,** para que nadie se os resista. Ah, y una cosa, si te ves en mitad de una buena pelea, recurre al reloj, es lo más rápido...

Ahora mucho ojo con este truco porque es el más bestial que hemos dado hasta ahora para el juego de Bond. **¡Descubre 64 personajes para que juegues con ellos en modo multijugador!** Lo que pasa es que es un truco laborioso y complicado, que te costará unos cuantos intentos. Así que presta atención, que aquí va, mascadito.

Para empezar, **sitúate en la pantalla de selección de personajes en multijugador, y avanza hasta el último caracter seleccionable.** Entonces,

1. Presiona y mantén L y R, y pulsa C-izquierda.
2. Mantén L y pulsa C-arriba.
3. Mantén L y R y pulsa Izquierda en el stick.
4. Mantén L y pulsa Derecha en el stick.
5. Mantén R y pulsa Abajo en el stick.
6. Mantén L y R y pulsa C-izquierda.
7. Mantén L y pulsa C-arriba.
8. Mantén L y R y pulsa Derecha en el stick.
9. Mantén L y R y pulsa C abajo.
10. Mantén L y pulsa Abajo en el stick.








**Ningún texto o sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Sólo apreciarás en pantalla que se ha duplicado el número de personajes para elegir** y también que hemos abierto todo el staff oculto. Ahora ponte a jugar, y no olvides que este truco no se graba en memoria, así que tendrás que activarlo de nuevo cada vez que apagues la máquina.

**Completa los siguientes niveles en el tiempo adecuado y obtendrás un montón de ventajas como éstas:**

| NIVEL | TRUCO | DIFICULTAD | TIEMPO |
|---|---|---|---|
| Dam | Paintball Mode | Secret Agent | 2:40 |
| Facility | Invencibility | 00 Agent | 2:05 |
| Runaway | Big Heads | Agent | 5:00 |
| Surface 1 | Grenade Launcher x2 | Secret Agent | 3:30 |
| Bunker 1 | Rocket Launcher x2 | 00 Agent | 4:00 |
| Silo | Turbo Mode | Agent | 3:00 |
| Frigate | No Multiplay Radar | Secret Agent | 4:30 |
| Surface 2 | Tiny Bond | 00 Agent | 4:15 |
| Bunker 2 | Throwing Knives x2 | Agent | 1:30 |
| Statue | Fast Animation | Secret Agent | 3:15 |
| Archives | Invisibility | 00 Agent | 1:20 |
| Streets | Enemy with Rockets | Agent | 1:45 |
| Depot | Slow Animation | Secret Agent | 1:40 |
| Train | Silver PP7 | 00 Agent | 5:25 |
| Jungle | Hunting Knives x2 | Agent | 3:45 |
| Control | Infinite Ammo | Secret Agent | 10:00 |
| Caverns | RCP-90 x2 | 00 Agent | 9:30 |
| Cradle | Gold PP7 | Agent | 2:15 |
| Aztec | Lazer x2 | Secret Agent | 9:00 |
| Egyptian | All Guns | 00 Agent | 6:00 |

## QUAKE 64

El truco del año para salir con vida de este infierno. **Introduce un password en el que todas las letras sean "Q", y verás que te aparece el mensaje "invalid password".** Ve al menú de opciones y encontrarás un debug para elegir fase, invencibilidad y activar las armas.

Por si te habías quedado atascado en este tremendo arcade, aquí van algunos passwords:

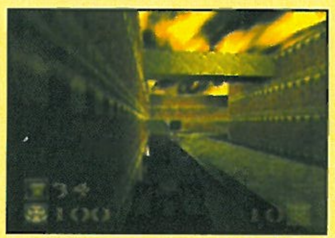
**Realm of Black Magic**
- Easy: ?DRY OPFG P3BT VBKX
- Normal: 6DRW OPFG T3BR VBJX
- Hard: 2DR? OPFG Y3BP VBCX

**The ElderWorld**
- Easy: 95RV TPFG QQBT JBJT
- Normal: 5SR9 TPFG VQBR JBCT
- Hard: 1SR7 TPFG 2QBP JBBT

**The NetherWorld**
- Easy: 81RV 6PFG RGB5 5BJH
- Normal: 41R9 6PFG WGBQ 5BCH
- Hard: 01R7 6PFG 0GBN 5BBH

**Final Level: Shub-Niggurath's Pit**
- Easy: 79RV 2PFG R7BS SBJF
- Normal: 39R9 2PFG W7BQ SBFC







## KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Para empezar vamos a destapar una de esas opciones de **equipos secretos que tanto te gustan. Tenemos tres, nada menos: Nintendo, N64 y Left Field.** Para ello, mantén presionado el botón **L mientras eliges Pre-Season con el botón A**. Ahora ve pasando equipos hacia la derecha, y al final fíjate lo que llega.

**Superexclusiva: Jordan regresa a la NBA...** en este juego ¿Te gustaría jugar con él? Pues ve a la opción de crear jugador y escribe **Michael Jordan como su nombre, 6´66´´ en la altura, 216 libras de peso, 8 años "pro", 38 años de edad, número 23, y todas las habilidades al 99%.** El gran Jordan aparecerá en los Bulls reemplazando al base lanzador.

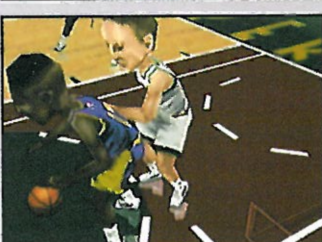
Ahora empieza un partido en cualquier modo y haz pausa. Pulsa entonces **Derecha, Derecha, Izquierda, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.** Les ha crecido la cabeza a estos chicos de la NBA, y quizá también la inteligencia.

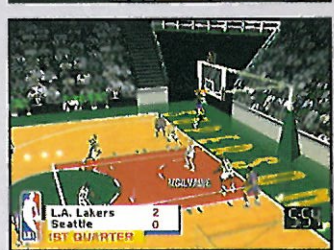
Si quieres convertir la cancha de juego en una discoteca de sábado noche, prueba a hacer lo siguiente. Empieza un partido, pausa y pulsa: **A, C-arriba, Abajo, Arriba, C-abajo, R, R, B, C-derecha, C-derecha, Z.**

Ahora una de Expediente X, con aliens jugando al baloncesto. En el menú principal, pulsa **C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Start, Start, A, B, A, R, Z.** Pulsa después B para volver atrás, otra vez al menú inicial. **Mantén L y pulsa A para entrar en PreSeason. Elige al equipo de Left Field** y empieza a jugar. Ya puedes llamar a Mulder o Scully.

En el menú inicial pulsa **C-derecha, C-derecha, B, R, R, C-abajo, Arriba, Abajo, C-arriba, A y Z.** ¡Jugadores enanos! Y mira, si encima hasta machacan.













## CHOPPER ATTACK

Menú completo, listo para degustar. En cuanto aparezca el **Press Start** en la pantalla de presentación, **mantén Z y pulsa Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, A, B, Start.** Aparecerás frente a un **menú "debug"** en el que podrás elegir **modo de ataque, escenario de juego y hasta si quieres jugar con texturas o a "pelo"** (fíjate en la pixelación de las explosiones en la pantalla de la derecha).

Ahora una curiosidad. **Colócate sobre uno de los helicópteros en la pantalla de selección correspondiente y pulsa L.** En la nueva pantalla podrás **rotar y girar** la máquina con el stick analógico.






## TOP GEAR RALLY

Para **destapar los nueves coches disponibles en el cartucho sin que tengas que correr un solo rally,** sólo tienes que empezar una carrera (sólo empezar, tranquilo) y **pulsar A, Izquierda, Izquierda, C abajo, A, Derecha y Z. Vuelve al menú principal y elige modelo.** Sí, el que tú quieras.

El siguiente es para ver los créditos, pero de un forma especial. Como si se tratase de una película. Tienes que meterte en las **opciones y pulsar izquierda o derecha hasta que aparezca controller configuration. Entonces presionas C-abajo, Derecha, Abajo, Z** y dejas que el juego corran a su antojo.

**Para sacar coches espejo,** empieza una carrera y pulsa Derecha, **Arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, A, Derecha, Z.** Abandona y empieza una nueva. Por fin, en la pantalla de DECALS, pulsa C-abajo para cambiar el look del coche.

**Si quieres elegir nivel,** entra en Practice y empieza a correr en Mirror Jungle. Entonces no tienes más que pulsar **A, B, B, A, B, A, Z, A.**







**Para conducir el Beach-Ball, muy divertido,** pulsa **B, B, A, Izquierda, Izquierda, C-abajo, A, Derecha,** en la pantalla de modo.

Y por fin, para obtener el coche **Cupra, pulsa C-abajo, Arriba, B, Derecha, A, C-abajo, A, Derecha en la misma pantalla de antes.**

## MISSION:IMPOSSIBLE

Hemos tenido acceso a los trucos más inverosímiles del juego de Infogrames. Y te podemos asegurar que funcionan. Nos ha costado, pero dan unos resultados increíbles. **Has de ejecutarlos en la pantalla donde aparecen las zonas que incluye cada nivel, justo después de donde eliges el nivel de dificultad.** Una vez allí pulsa estas combinaciones. **Si lo haces correctamente, oirás un "bueno, eso está mejor" de boca de Ethan.**

- **C-abajo, C-arriba, L, C-izquierda, R:** modo cabezas grandes.
- **C-izquierda, Z, C-arriba, Z, C-abajo:** modo Benny Hill, todo va muy rápido.
- **C-abajo, R, L, Z, C-arriba:** cuerpos grandes.
- **R, C-abajo, Z, R, C-abajo:** cuerpos pequeños.
- **R, C-abajo, Z, C-abajo, R:** Energía ilimitada.
- **C-arriba, C-izquierda, Z, L, Z:** toda la munición que quieras.
- **Z, C-abajo, Z, C-arriba, L:** modo "dibujos animados".
- **C-abajo, L, L, C-arriba, C-derecha:** modo cabezas muy grandes.
- **C-abajo, Z, C-derecha, C-izquierda, R:** modo pies grandes.
- **R, L, C-derecha, C-abajo, C-izquierda:** nueva pistola.
- **C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, R:** consigues un UZI.
- **R, L, C-derecha, C-izquierda, C-abajo:** pistola con silenciador.








## MORTAL KOMBAT 4

Ah, pero es que nos hemos dejado algo sobre este juego sin contar? Bueno, es que resulta que hay un truco nuevo que te permite cambiar el vestuario de tu luchador. Bueno, bueno, pues al tema. Ve a la pantalla de selección de personajes y antes de elegir al que te guste pulsa C-arriba. Cuando el símbolo del Ying-Yang empiece a girar, una voz dirá algo como "Excellent", y eso significará que ya tienes el segundo color. Vuelve a dar C-arriba y conseguirás el tercero. Este look se parecerá mucho al original, pero lo bueno es que conseguirás un nuevo arma. Además, hemos oído que hay un cuarto color, pulsando de nuevo C-arriba...









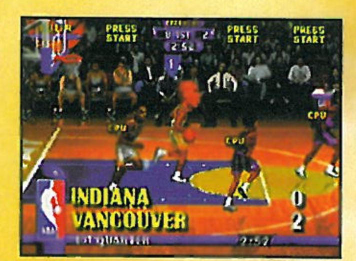
## NBA HANGTIME

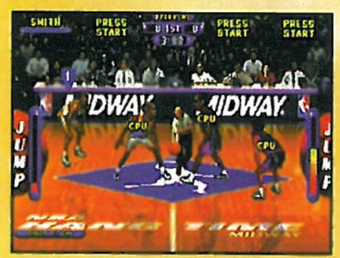
Antes de ponerte a hacer nada, configura los controles a tu gusto: elige los botones que prefieras para pase, tiro y turbo. Y luego, pon en práctica estos movimientos que te damos a continuación en la pantalla "Tonight´s Match Up", que aparece antes de empezar el partido:

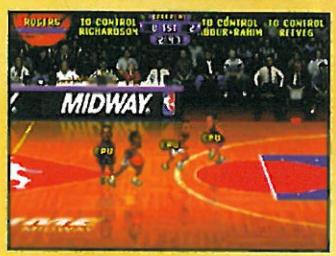
- **Pista callejera:** Mantén pulsado Izquierda, y presiona Turbo tres veces.
- **Cabezas grandes:** Arriba + Turbo + Pase, todo a la vez.
- **Cabezas enormes:** Arriba, Arriba, Pase, Turbo.
- **Porcentaje de tiro en pantalla:** Gira el mando en el sentido de las agujas del reloj, empezando por Arriba, y mantén Arriba.
- **Sin flechas de pase:** Izquierda, Izquierda, Pase, Turbo.
- **Sin ayuda de la CPU:** Mantén Derecha y pulsa Pase, Pase.
- **Balón especial:** Mantén Derecha, pulsa Tiro, Turbo y Pase.

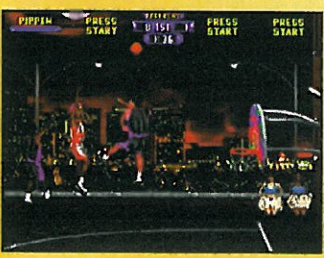
**Ahora una de códigos especiales. Cada dígito corresponde al número de veces que hay que pulsar uno de los botones del mando,** siempre en la pantalla Tonight´s Match Up. El primer número corresponde al botón A, el segundo al C abajo y el tercero al C Derecha (siempre según la configuración que viene por defecto). Puedes introducir más de un código, pero hazlo rápidamente.

- **Jugadores infantiles:** 025
- **Sin música:** 048
- **Juego más duro:** 111
- **Pases rápidos:** 120
- **Sin contador Turbo:** 273
- **Máxima velocidad:** 284
- **No se puede empujar:** 390
- **Turbo ilimitado:** 461
- **Hípervelocidad:** 522
- **Máximo bloqueo:** 616
- **Robos de balón fáciles:** 709
- **Máxima potencia:** 802



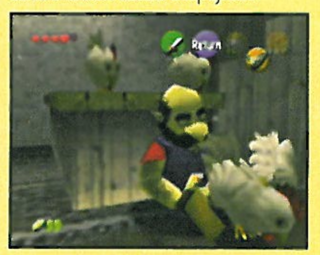




## LEGEND OF ZELDA

Para ganar el juego de los Cuccos en Lon Lon Ranch, entra en la sala, **coge todas las gallinas y agrúpalas en la esquina donde empiezan las escaleras. Habla con Talon** y pon en marcha el juego de los Cuccos. La habitación estará despejada.





## F-ZERO X

El truco que te abre las puertas del juego de Nintendo es el siguiente: **En la pantalla donde eliges modo de juego, pulsa L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha y Start.** Oirás un ruidito. Continúa entrando en el juego y alucina: hemos sacado todas **las copas (incluidas las dos extra), las treinta máquinas** para que elijas la que más te guste, y **un nuevo nivel de dificultad** (Master, que es el no va más). También sabemos cómo estrechar las naves. En la pantalla donde las seleccionas, pulsa y mantén **L + R y luego C-izquierda + C-abajo. Miniaturas.**

**Más ofertas.** Cada vez que expulses a un oponente de la pista, conseguirás una estrella. Otra manera de hacerlo es emprenderla a golpes con los oponentes más débiles de la carrea, que reconocerás porque se iluman de forma intermitente. **Consigue cinco estrellas y te regalarán una vida extra por el morro.**

## F-1 WORLD GRAND PRIX

Aquí van unos cuantos nuevos trucos para el juego más veloz de nuestra Nintendo 64:

- **Modo Galería:** Para acceder a un museo donde están aparcados todos los bólidos del campeonato, **selecciona "Exhibition", escoge al piloto "Driver Williams" y escribe "museum"** en el lugar de su apellido. Ahora se abrirá una nueva opción en la pantalla de START que te permitirá rotar y hacer zooms a cada coche para apreciar los detalles de su carrocería.
- **Créditos:** Si quieres saber quiénes son los artistas que firman este "peazo" juego sin necesidad de acabártelo, repite la operación del truco anterior, pero esta vez sustituye el apellido por la palabra **"credits".** Ahora tendrás en el menú principal la opción para repasar los títulos de crédito como si de una película se tratase. Merece la pena echarle un ojo.






## MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Una de trucos y otra de estrategias. De lo primero, tenemos la fórmula magistral para que nunca te quedes sin dinero. **En la entrada de Transformed Oedo Castle hay unos cuantos jarrones con monedas de oro. Rómpelos** y enriquécete Sal de la habitación y vuelve a entrar. Un consejo: llena tu marcador con todo lo que puedes.

Ahora vamos con la estrategia, para cargarte a los dos jefes finales. Bueno, aquí somos Impact, y lo **primero es llenarse de puntos de vida en el recorrido inicial**: destrozarlo todo y saltar a tiempo.

**Balberra es una especie de globo armado gigante. Encárgate primero de los tubos por los que pare pequeños globitos, y también de sus brazos mecánicos lanzabombas.** Cuando sólo quede el centro de la chatarra, espera a que descubra su corazón y atízale con la cadena. No te preocupes de momento de todos los globitos que van apareciendo. Sólo cuando cierre su corazón, estate atento a los seres que se acerquen y dales con el láser.

**D´etoile, el siguiente de la lista y último del juego, es muy escurridizo.** Empieza su ataque con unos enormes círculos de colores. Ahí hay que echar mano del láser. Luego hace unas cuantas acometidas a toda velocidad. Para eso el puño. **Cuando su energía baja, se rodea de un cinturón de asteroides que lanza hacia nosotros.** El láser resulta útil, pero lo mejor son los puños, así que golpea sin descanso. Por supuesto tienes que lanzar la cadena cada vez que creas que puedes cogerle.

Cuando te lo termines y pasen los títulos de staff, **el juego hará un recuento de los Fortune Dolls que hayas cogido. Si los tienes todos, se abrirán unas cuantas opciones nuevas.**







## EXTREME G2

Para activar todos estos jugosos trucos, tienes que dirigirte a la **pantalla donde eliges motoy pulsar R.** Después, escribe como tu nombre las claves siguientes y obtendrás todas estas recompensas. Algunas son de las divertidas y otras te facilitarán bastante tu labor en el juego. Si prefieres dejar las cosas como están, ya sabes, ni mires.

- MISPLACE: Armas ilimitadas.
- SPIRAL: La pantalla no dejará de girar a tu alrededor.
- SPYEYE: Es lo que se llama una vista Micromachines.
- XXX: Más rápido que Superman dando vueltas a la Tierra.
- 2064: Emulando a Wipeout o jugando con pajaritas de papel.
- NITROID: Esos turbos infinitos.
- MISTAKE: Pulsando C-derecha tendrás un superarma a tu disposición.
- FLICK: ¿Qué le pasa a la pantalla de tu consola?
- NEUTRON: Modo Tron...
- XCHARGE: Escudo y láser infinitos.





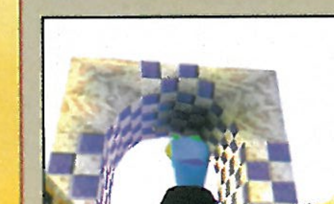



## GLOVER

Haz pausa durante el juego y pulsa la siguiente combinación para obtener todas estas ventajas:

- JRana: C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba.
- Abrir checkpoints: C-abajo, C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-izquierda.
- Abrir los portales: C-arriba, C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha.
- Vidas infinitas: C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha.
- Energía infinita: C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-izquierda.
- Hechizo rana: C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-izquierda.
- Hechizo Hércules: C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-izquierdo, C-izquierdo, C-abajo, C-derecha, C-izquierda.
- Velocidad: C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-abajo.
- Muerte: C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-arriba.
- Desactivar trucos: C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo.

## GEX 64






Para empezar, nada mejor que un superpassword con el que conseguir 99 vidas y todos los mandos a distancia. Toma nota:

- **M758FQRW3J58FQRW4!**

Y ahora vamos a contarte **cómo acceder al stage de Titanic.** Nada más empezar el juego apareces cerca de un gran arco (mira la pantalla que hemos sacado). Sube por él y busca arriba una plataforma, pero no saltes todavía. Date la vuelta y sube por el lado contrario. Te hemos llevado arriba del todo. **Entonces es cuando tienes que saltar y dirigirte hacia el cartel que da entrada a la fase.** ¿Lo ves, allí a lo lejos?

## BODY HARVEST

Estos códigos tienes que introducirlos en plena partida y sin pausar el juego. **Cada letra equivale a un botón, como sigue, de forma que por ejemplo ANNUL sería A, C-arriba, C-arriba, Arriba, Izquierda. Estas son las combinaciones.:**

**A=botón A**
**B=botón B**
**N=C-arriba**
**E=C-derecha**
**S=C-abajo**
**W=C-izquierda**
**F=botón Z (gatillo)**
**U=cruceta arriba**
**D=cruceta abajo**
**R=cruceta derecha**
**L=cruceta izquierda**

Allá van:

- ANNUL Destruye todos los aliens cercanos. No funciona con los jefes.
- DURABLE Repara el vehículo que lleves y lo rellena de combustible.
- SUFFER Crea un mutante
- WEASEL Adam se viste de luto.
- USEFUL Consigues todos los artefactos alien.
- BANANA A Adam le daban dos.
- DWARF Adam se achata.
- DUNDEE Adam se marca un garrotín.
- FEEBLE Los jefes aliens se enfadan.





## CRUIS'N WORLD

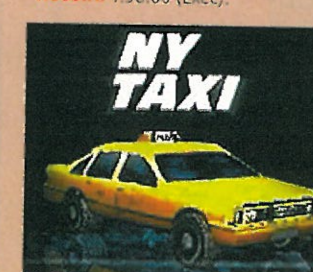
Pues sí señor, hay un mundo de trucos en este cartucho. Y ahora mismo te lo vamos a mostrar. Lo primero, ya sabrás que **durante la carrera se pueden conseguir puntos extra si hacemos unos digamos movimientos especiales.** Estos puntos permitirán aumentar la potencia de nuestros coches, cambiar la pintura, o incluso descubrir un nuevo y veloz auto. Aquí tienes cómo se hacen y qué hacen.

- JUMP FLIP: 1 punto. Turbo (dos veces A) en una rampa o sobre un rival.
- SUPER HELI: 1 punto. A+B+giro sobre una rampa. El coche se pondrá a dos ruedas.
- MEGA FLIP: 2 puntos. Salta sobre una rampa a dos ruedas.
- 8 puntos: Power Level 2 (160 máxima velocidad).
- 20 puntos: Cambiar la pintura del coche.
- 100 puntos: Power Level 3 (178 máxima velocidad).
- 150 puntos: Doble tono de pintura.
- 500 puntos: Power Level 4 (189 máxima velocidad).
- 1500 puntos: Power Level 5 (208 máxima velocidad).
- 9999 puntos: Speed Demon, el coche más rápido.

Hay más. **En cada circuito podemos descubrir un coche secreto.** Hay que meterse en la opción **Practice** y elegir Championship course. Basta entonces con batir el récord de tiempo que te damos para desvelar un nuevo vehículo.

- HAWAII: 3.47.00 (Monsta).
- ENGLAND: 1.46.00 (Bulldog).
- CHINA: 1.14.00 (Enforcer).
- JAPAN: 2.48.00 (Rocket).
- AUSTRALIA: 1.49.00 (The Surgeon).
- KENYA: 2.06.00 (Conductor).
- MEXICO: 1.46.00 (Howler).
- NEW YORK: 2.11.00 (Grass Hopper).
- GERMANY: 2.27.00 (Taxi).
- EGYPT: 1.07.00 (Autobús escolar).
- FRANCE: 2.15.00 (Tommy).
- RUSSIA: 1.58.00 (Exec).




## ISS 98





Dicen que hay unos cuantos **equipos ocultos** en el juegazo de Konami. Para comprobarlo vas a tener que sufrir un pelín. **Tienes que acabarte, y ganar, una liga en cualquier nivel de dificultad.** Entonces disputarás un partido contra un equipo de estrellas (las del mundial). Si ganas también este partido, podrás elegir entre cinco nuevas escuadras.

## 1080° SNOWBOARDING

Fenomenales trucos para disfrutar a fondo del juego de snow.

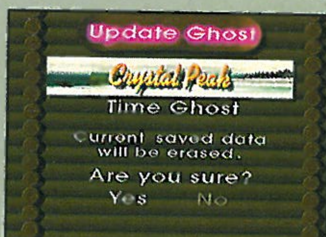
**•Jugar con el hombre de hielo:** Gana el modo torneo en el nivel experto y termina el mejor en la tabla de puntuaciones EAD en los modos Trick y Time Attack. Selecciona a Akari Hayami, y **mantén pulsado C-izquierda y A** en su pantalla de estadísticas.

**•Jugar con el hombre de hielo dorado:** Gana el torneo con el hombre de hielo en el nivel experto. Después elige a Kensuke Kimachi, **mantén pulsado C-arriba y presiona A.**

**•Jugar con el oso panda:** Completa el torneo en el nivel experto y consigue la mejor puntuación en Time Attack, Contest y Trick Attack. Vuelve a la pantalla de selección de personajes y colócate sobre Rob Haywood. **Mantén C-derecha y pulsa A** en la pantalla de estadísticas. Cuando vayas a elegir tabla, verás la cara del oso panda. Este nuevo corredor tiene sus propios movimientos especiales que aparecen en la opción Trick List en el modo entrenamiento.

**•Para elegir una tabla pingüino:** Completa los 24 movimientos del modo entrenamiento (pulsa el botón C-derecho durante el descenso y aparecerá la lista de movimientos). Inténtalo con **Ricky Winterborn o con el oso panda**. Después, en la pantalla de selección de tablas **mantén pulsado C-abajo y presiona A.**







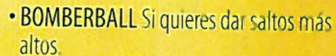


**•Circuito Deadly Fall:** Selecciona Match Race y completa todos los circuitos en el **modo experto.**

**•Circuito Dragon Cave:** Selecciona Match Race y completa todos los circuitos en el **modo hard. Difícil, pero oye, hay que intentarlo.**

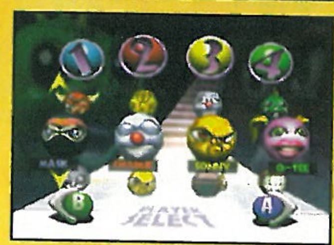
## IGGY´S RECKIN BALLS

Hemos conseguido los mejores (y ultimísimos trucos) para este simpático juego de Acclaim. Lo primero que debes hacer es meterte en la **pantalla de opciones y pulsar R+Z.** Ajá, y ahora sólo tienes que escribir esto, para conseguir todas las ventajas que podrás leer a continuación. Por cierto, prueba y no desesperes, que todo funciona:

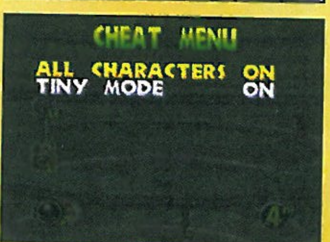


- BOMBERBALL Si quieres dar saltos más altos.
- JUMPAROUND La palabra clave para elegir nivel.
- HAPPYHEADS Para descubrir a todos los personajes ocultos, excepto a la novia de Iggy.
- MICROBALLS Con éste todos serán muy, muy pequeñitos.
- TOOMUCHPIE Y entonces no cabrán en la pantalla.
- THEUNIVERSE Para abrir todos los circuitos del juego.
- ICEPRINCESS Un viento helado que congela las plataformas.
- ENTAROADUN Para hacer aparecer a la tímida chica de Iggy.
- GOBABY Para que no se te gasten nunca los turbos.
- NONSTOP Y la bola, como loca, no dejará de girar.
- 2TIMES Para girar dos veces más rápido.
- SWOSHOP Para añadir diferentes complementos a tu personaje.









## SNOWBOARD KIDS

Tenemos buenos trucos para la sorpresa blanca del año. Y nada de cuatro cositas. De momento salida turbo, que ya es tener bastante ganado. Y luego, cortesía de Atlus, una combinación casi mágica para descubrir los circuitos ocultos, pillar al personaje escondido y alucinar con todas las tablas a nuestra disposición. No, si cuando nos ponemos serios...

**Bueno pues para salir más rápido que los demás, pulsa el botón A en cuanto aparezca "GO!"** en pantalla. El saltito te pondrá a la cabeza y te bastará un pelín de maña para no abandonarla.

Ahora sí, con ustedes, el truco del año. Tomen buena nota que es de los que no se repiten. Veamos. Pantalla de presentación, donde elegimos entre **Start, Lesson y Option. Movimientos: stick 3D Abajo, stick 3D Arriba, stick digital Abajo, stick digital Arriba, C-derecha, C-arriba, L, R, Z, stick digital Izquierda, C-derecha, stick analógico Arriba, B, stick digital Derecha, C-izquierda y Start.**






Sonará un bonito "YEAHH!" y entonces podrás elegir un nuevo personaje, que es algo así como un surfero ninja vestido con ropa de "trabajo", y deslizarte por tres pistas nunca vistas sobre las tablas más molonas. El truco además te ahorrará el esfuerzo de ganar las copas de oro en todos los circuitos normales.

## STARSHOT

Para acceder a la lista de trucos de este cartucho, debes pausar el juego y hacer lo siguiente:

- Ponte sobre **"Continue level..." y pulsa C-arriba, C-abajo.**
- Ahora colócate sobre **"new game", pulsa C-arriba, C-abajo.**
- En **"Options", y haz C-derecha, A.** Para entrar en MASTER WARP
- En **Warp++ y pulsa C-arriba.**
- En **"options" y pulsa START.**

En MASTER WARP podréis activar el truco que te apetezca de la lista.






## TUROK 2






Para **introducirlos ya sabes, enter cheat.** Luego hay que activarlos desde la pantalla de CHEATS.

- Enemigos cabezones: UBERNOODLE
- Enemigos pequeños: PIPSQUEAK
- Enemigos con las piernas y las manos enormes: STOMPEM
- Modo papel y tinta: IGOTABFA
- Enemigos altos y muy flacuchos: HOLASTICKBOY
- Sin texturas: WHATSATEXTUREMAP
- Sin luces: LIGHTSOUT

Y el gran truco: BEWAREOBLIVIONISATHAND

## NHL 99

Introduce los siguientes códigos en la minipantalla de passwords, que aparece dentro de Options.

- **BIGBIG:** jugadores enormes.
- **BRAINY:** ahora las cabezas son gigantescas y deformes.
- **FREEEA:** dos nuevos equipos, los EA Blades y los EA Storm.
- **FAST:** todo va a la velocidad del sonido.

Y luego nos sabemos un truquito para **elegir con qué sonido queremos disfrutar de un gol.** Cuando marques y empiece la repetición, **pulsa Z** para cambiar de sonido. Mantenlo hasta que encuentres el que te guste, y de paso descargarás una vibración en el Rumble del oponente.




## V-RALLY' 99

Con estos trucos no vas a ganar el campeonato del mundo (para eso vas a tener que trabajar un montón), pero al menos sabrás qué recompensa te espera.

- **V-Rally Ford Escort** Completa el modo Arcade.
- **Toyota Celica GT-Four** Bate los records de todos los rallys en los modos World y Expert.
- **Lancia Stratos** Supera los records de todos los circuitos del modo Time Trial.
- **Lancia Delta Integrale** Hay que batir los records de todos los tramos del modo Arcade.
- **Citröen 2CV** Consigue el 100% de Performance. O sea, termínalo.

## TOP GEAR OVERDRIVE

En el menú principal, supón que cada opción está numerada como sigue: **Championship=1; Versus=2; Setup=3; Credits=4.** Pulsa "Z" en la opción correspondiente para introducir los siguientes códigos:

- 4,1,1,2 Acceso a todos los coches normales.
- 4,4,2,4,3,1,1,1,2 Coches secretos.
- 2,1,1,4,3,3,1 Permite comenzar en la cuarta temporada.
- 3,1,4,2,2,3,1,2,4,1 Éste nos deja en la quinta temporada.
- 4,3,2,1,1,4,1,2,3,1,4,3,3 Ahora vamos a por la sexta.
- 3,3,1,2 Ver créditos de final de juego.
- 4,2,3,1,2,2 Acceso al coche secreto "Wienermobile".
- 1,4,2,3,2,1,3,4 Descubre el coche secreto de Nintendo Power.

## ROGUE SQUADRON

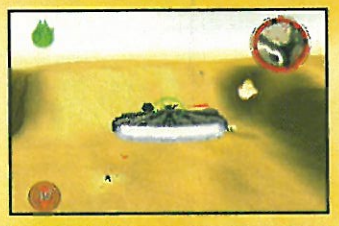
Truquitos, ya para acabar, para el único simulador de combate aéreo estelar. Ve a la pantalla de passwords e introduce:

- **CREDITS** Para ver la secuencia de créditos.
- **CHICKEN** Para entrar en un minijuego controlando un AT-ST.
- **FARMBOY** Para poder jugar con el Halcón Milenario en algunas fases.
- **TIEDUP** Para jugar con un TIE-Interceptor. Está detrás del Halcón Milenario, pulsa arriba.
- **TOUGHGUY** Para conseguir fácilmente todos los Power Up del juego.
- **MAESTRO** Por si quieres disfrutar de la banda sonora.
- **KOELSCH** Para jugar con un Cadillac en lugar del V-Wing.
- **ACE** Para aumentar el nivel de dificultad, por si te lo pasas sin sudores.
- **DEADDACK** Para poder acceder a todos los niveles, incluso los ocultos.
- **RADAR** Para que el radar tenga en cuenta los obstáculos y señale con puntos amarillos los lugares más altos.
- **IGIVEUP** El único password que te regala vidas infinitas.
- **DIRECTOR** Para ver todas las secuencias cinemáticas del juego, en orden y sin cortes para publicidad.











# World Driver Championship





- Para tener acceso a todos los coches de la categoría GT2, comienza un campeonato y en la pantalla de selección de equipo pulsa la secuencia: **Z, Derecha, Z 3 veces, B, C-abajo, A, Derecha, Start.**
- Si lo que quieres es cambiar el color de tu vehículo pulsa Z cuando lo estés seleccionando.
- Pero si no encuentras ese fucsia que tanto te gusta entre los colores disponibles, prueba a meter **IGN64** como tu nombre. Ahora TODOS los coches serán fucsias.
- Desbloquea fácilmente el circuito de Sidney introduciendo como tu nombre **FROZENSKY.**

Además tenemos estos códigos que se introducen usando la cruceta direccional y teniendo el juego pausado a mitad de la partida:

- **Vista superior:** Arriba 3 veces, A, Izquierda, A 3 veces.
- **Derrapes sangrientos** (The Midway Code): B, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha 3 veces, Abajo.
- En el modo Quick Race, si ganas en un circuito con un determinado coche, desbloquearás variaciones del recorrido en otros circuitos. Abajo tienes la lista.

| Coche | Clase | Circuito | Nuevo circuito |
|---|---|---|---|
| Manta | C | Las Vegas-A | Sydney-CR |
| Rage | A | Hawaii-C | Kyoto-AR |
| Rage | C | Lisbon-C | Hawaii-C |
| Stallion | C | Hawaii-A | Las Vegas-CR |
| Swift | C | Lisbon-CR | Kyoto-B |

# Ready 2 Rumble

- **Mass Nutrition a 500$.** Cuando no tengas dinero pero quieras entrenar a tus pupilos a lo grande, selecciona el entrenamiento "aerobics" y pulsa al mismo tiempo Izquierda+A.
- **Boxeadores en Bronze Class.** En modo Campeonato, nombra tu gimnasio como "BRONZE". Además tendrás a Kemo Claw disponible en el modo Arcade.
- **Boxeadores en Silver Class.** Introduce "SILVER" como nombre de tu gimnasio. Con ello conseguirás a Bruce Blade en modo Arcade.
- **Boxeadores en Gold Class.** Te lo ves venir, ¿no? Sí, introduce "GOLD" como nombre del gimnasio. Nat Daddy saldrá a saludar.
- **Vestimenta alternativa.** Cuando selecciones personaje, pulsa C-Izquierda y C-Arriba.
- **Boxeadores en Championship Class.** Introduce "CHAMP" como nombre del gimnasio. Además tendrás a Damien Black en el modo Arcade.
- **Consigue las letras RUMBLE** durante un combate y pulsa A+B para desatar tu furia.



# Turok Rage Wars

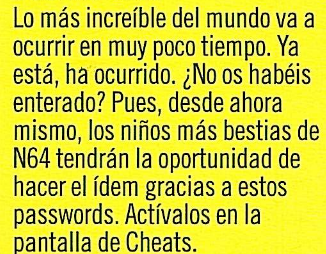
**Crea un personaje y sálvalo. Consigue 500 muertes** y copia el personaje en los otros tres slots de tu Controller Pak. Tendrás dos mil muertes y todos los trucos .
Más trucos. Completa estos modos para jugar con los jefes.

**Bastille:** Completa el Raptor, Mantid Drone y Guardian Trial.
**Syra:** Completa el Campaigner, Lord of the Dead, y Juggernaut trial.
**Symbiont:** Completa el Fireborn, Mantid Mites, y Oblivian Spawn Trial.
**Tal'Set:** Completa el Mantid Soldier Trial.

# Vigilante 8

Ni siquiera los más grandes filósofos del universo mundo consiguieron un pedazo de "cacho" de trozo de password como el que ves aquí, acompañado de otros no menos relevantes. ¡Tramposeo, ergo sum!

- **JTBT7CFD1LRMGW** Abrir todos los niveles y personajes.
- **MIX_MATCH_CARS** Coger el mismo coche en modo multiplayer.
- **LIVING_FOREVER** Eres invencible.
- **FIRE_NO_LIMITS** Armas de fuego rápido a tu disposición.
- **LONG_SLIDESHOW** Ver los finales.
- **MAX_RESOLUTION** Veréis lo que da de sí el Expansion PAK.



## South Park

Lo más increíble del mundo va a ocurrir en muy poco tiempo. Ya está, ha ocurrido. ¿No os habéis enterado? Pues, desde ahora mismo, los niños más bestias de N64 tendrán la oportunidad de hacer el ídem gracias a estos passwords. Actívalos en la pantalla de Cheats.

- **SCREWYOUGUYS** Para enterarte de los créditos.
- **FATTERKNACKER** Para disfrutar de munición ilimitada.
- **BOBBYBIRD** Para activar todos los trucos de una... vez.

# Turok 2

Para introducir todos estos trucos, ya sabes, enter cheat. Luego hay que activarlos desde la pantalla de CHEATS.

- Enemigos cabezones: **UBERNOODLE**
- Enemigos pequeños: **PIPSQUEAK**
- Enemigos con las piernas y las manos enormes: **STOMPEM**
- Modo papel y tinta: **IGOTABFA**
- Enemigos altos y muy flacuchos: **HOLASTICKBOY**
- Sin texturas: **WHATSATEXTUREMAP**
- Sin luces: **LIGHTSOUT**
- Toda la lista de trucos: **BEWAREOBLIVIONISATHAND**

# Xena: Talisman of Fate

Pulsa en la pantalla del menú principal esta secuencia: **Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha** en la cruceta direccional. Sonará el típico tono de aviso para que te enteres de que ha funcionado. Ahora pulsa en esa misma pantalla cualquiera de estos códigos:

- **Jugar con Despair:** C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha.
- **Vestir a Despair de conejito:** C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-abajo
- **Nivel de dificultad Titan:** C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo.
- **Enfrentar a Xena con Gabrielle:** C-izquierda 4 veces.

Dejando presionado el botón que tengas asignado a Target y pulsando la primera secuencia del menú principal en mitad de un combate, volverá a oírse el sonidillo. Podrás entonces hacer estos otros truquejos:

- **Chavalines:** Puño débil, puño fuerte, patada fuerte, patada débil, Target.
- **Payasete:** Puño débil, puño débil, Target.
- **Invisibilidad:** Patada fuerte 3 veces, patada débil, agacharse.
- **Sólo polígonos:** Puño fuerte, puño fuerte, Target.



News

Nintendo®

# INTENDO

Diario independiente Pokémon • 14 de Abril de 2000

# Ya está a la venta Pokémon Stadium

La noticia del día es que ya puedes encontrar en las tiendas «Pokémon Stadium», el primer cartucho de Pokémon para Nintendo 64. El juego está traducido y doblado al castellano, con lo que podremos vivir más intensamente los combates entre nuestras criaturas favoritas. Todo un bombazo.


















## HOY EN NEWS

### Duelo: Pikachu versus Cubone

Hoy en primicia, en Nintendo News, reportaje especial con todos los preparativos del combate entre estas dos estrellas del universo Pokémon.




## ACTUALIDAD

### Ya está aquí el Transfer Pack

Este revolucionario periférico se incluye con el cartucho de «Pokémon Stadium».

## ÚLTIMA HORA

### ¡Podrás jugar con tus propios Pokémon!

Gracias al Transfer Pak, podrás transferir a «Pokémon Stadium» los Pokémon que hayas creado en las versiones de Game Boy Roja, Azul o Amarilla. Así jugarás con tus propias criaturas en las ligas del cartucho de Nintendo 64.

